PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

92 PAGINA'S • 92 PAGINA'S • 92 PAGINA'S • 2,95

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE ... DE BE... UX

NOVEMBER 2004
NUMMER 11
JAARGANG 12



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
SUPERSTRAKKE STRAATRACER

PRO EVOLUTION SOCCER 4
OPNIEUW KAMPIOEN?

RATCHET AND CLANK 3
SAME OLD DOPE SHIT

EXCLUSIEVE REVIEW!

HALO 2

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
LOOPT WEER OP ROLLETJES

SPECIALS
TOKYO GAME SHOW

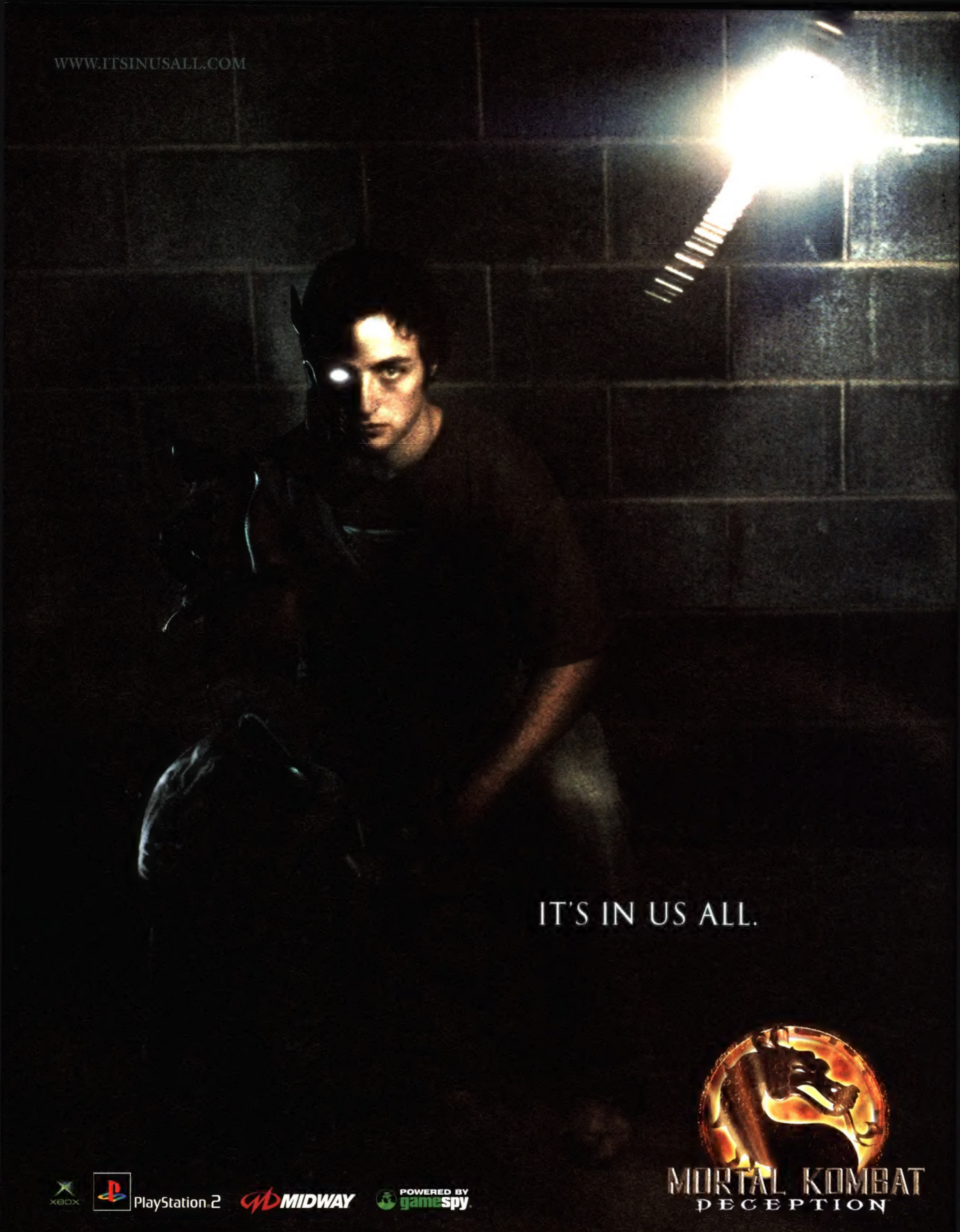
GAMEPLAY 2004

€2,95
8 710294 259245 01104
vnu business publications

WARHAMMER: DAWN OF WAR • TALES OF SYMPHONIA • EVIL GENIUS • ARMIES OF EXIGO
MARIO VS DONKEY KONG • CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE • MEN OF VALOR • MYST IV
SLY 2: BAND OF THIEVES • DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK • STAR OCEAN • OUTRUN 2




ROCKSTAR GAMES
PRESENTS
grand theft auto
San Andreas™
A ROCKSTAR NORTH
PRODUCTION
COMING OCTOBER 29
TO PLAYSTATION®2
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/SANANDREAS
SOUNDTRACK AVAILABLE ON INTERSCOPE RECORDS
PlayStation®2
18+
www.pegi.info
© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent any actual person, business or organisation. Any similarity between any character, dialogue, event or plot element of this game and any actual person, business or organisation is purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behaviour.


WWW.ITSINUSALL.COM
IT'S IN US ALL.
XBOX
PlayStation 2
MIDWAY
POWERED BY gamespy
MORTAL KOMBAT
DECEPTION

INHOUD

DE REDACTIE

Vorige maand schrokken ook wij op van de dood van André Hazes. Dat het diepe indruk op de meeste redactieleden heeft gemaakt, blijkt wel uit het feit dat ze een dikke maand later allemaal nog precies weten waar ze waren toen ze het verschrikkelijke nieuws hoorden.

BORIS



Waar ik was? Ik zat naast een lege kruk. In een discotheek. Je mag best weten, toen ik het hoorde, werd ik zo week.

MURIËLLE



Luisterde net naar het weerbericht op de radio. Zei nog tegen m'n neefje "ga je mee, de wind is gunstig dus neem je nieuwe vlieger mee".

JURJEN



Ik lag in bed. M'n vriendin sliep al maar ik wilde het nieuws meteen kwijt, en maakte haar wakker tot mijn spijt.

SKATE



Je weet, ik ben al jaren vrijgezel. Zat dus alleen in een hotel, rookte een laatste sigaret en bleef maar liggen in m'n bed.

STEVEN



De verwarming stond op zes, m'n asbak vol met peuken, er stond een lege fles. Toen ineens, alles ging zo vlug... Het liefst had ik 'm terug.

J.J.



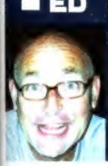
Zoals gebruikelijk zat ik ergens alleen, zonder een vriendin. Nadat ik 't hoorde wist ik zeker, waar moet dat heen, 't heeft allemaal geen zin.

JAN



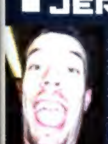
Ik liep net langs de gracht en dacht daar moet ik wezen. En op een of andere manier begon ik 't ergste te vrezen.

ED



Ik liep in 't park en kocht ijsjes en patat, het was zondagochtend om een uur of tien. Dan mag ik namelijk even m'n kinderen zien.

JEROEN



Ik liet net m'n visite uit na een laatste bakkie koffie en zei: het is tijd, de hoogste tijd, u wordt bedankt voor weer een avond gezelligheid.

NIEUWE NIELS

Niels z'n marmotten kapsel is verdwenen! Tja, en dan ga je natuurlijk ook meteen heeeel stoer kijken.... Of is ie gewoon boos omdat het ding is ontsnapt? (zie pag. 89)



DOE IE 'T OF DOET IE 'T NIET?

Melancholiek staat Steven in de verte te staren. Een allerlaatste blik achterom naar z'n vrijgezellenleven? Sloeg de twijfel op het moment suprême toch nog toe?



Nee hoor, toen ie deze door Jordi getekende PU-cover had gekregen, wist ie zeker dat ie de goede beslissing had genomen.



THANX!

Ik durf het bijna niet te zeggen maar het is waar, er bestaat een manier om na vier weken vakantie weer heerlijk aan het werk te gaan. Hoewel veel mensen 'een weekend lang tussen 9000 gamefanaten in een geweldige ambiance de nieuwste games checken' geen werk zullen noemen.

Ik heb het natuurlijk over de Power Unlimited Gameplay, waarover je op pagina 30 alles kunt lezen. Hopelijk was je er bij, want dat het een succes was moge duidelijk zijn. Niet alleen wij waren zeer tevreden (en een beetje trots), zo ook de deelnemende partijen en bezoekers.

Eerlijk is eerlijk, er gaat wel eens wat fout op zo'n grootschalig evenement maar met een gemiddelde score van 8,9 uit de honderden ingevulde enquêtes (jammer, net geen Gold Award!) mogen we niet klagen.

Natuurlijk zet je zo'n evenement niet in je eentje neer, bij deze dus nogmaals dank aan een ieder die zijn of haar bijdrage heeft geleverd aan het succes. We hebben met z'n allen laten zien dat de gamesmarkt geen spelletje meer is, maar er gelukkig nog wel om draait.



NIELS

MEURIËLLE

Deze boxershort is van de jongen die tijdens de Gameplay een Xbox won omdat ie een groene onderbroek aanhad. Het ultieme bewijs stuurde hij naar Muriëlle. Leuk idee, maar had je 'm niet eerst effe kunnen wassen? Muriëlle moest na het nemen van deze foto een dik kwartier aan het zuurstof.



OUDEN DOOSCH



Heel gebruikelijk tijdens de Tokyo Game Show is dat bezoekers zich uitdossen als hun favoriete gamecharacter. Deze foto van drie jaar geleden van een 'Ape Escapist' zegt wat dat betreft genoeg. Dit jaar waren Skate, Boris en Steven voor ons aanwezig op de TGS en in the Daily Gamer die we volgende maand gaan maken (of verklap ik nu iets?) is een apart item gewijd aan dit soort gasten. Volgens ons drietal hebben ze nog veel grotere idioten gespot!

IEMAND MOET HET DOEN

Vragen we om lekker sappige foto's van drank en lekkere meiden, krijgen we dit! De heren Rogier en Boris die zich tijdens een tussenstop in Hong Kong een maatpak aan laten meten... Zeker deze foto opgestuurd omdat ze sinds kort allebei een vriendin hebben, de huichelaars!



INHOUD



43 MARIO VS DONKEY KONG

Mario Vs Donkey Kong, dat is nog eens een affiche. Niet zo gek dus dat de verwachtingen rond dit platform/puzzelspel op de GBA hooggespannen waren.
Helaas mist het spel net dat tikkeltje magie dat het een klassieker had kunnen maken.



44 WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Dawn of War is een hele vette RTS geworden. Het doet geen revolutionair nieuwe dingen maar weet de Warhammer 40K serie uitstekend tot leven te brengen. Vergeet alle voorgaande middelmatige crapgames die gebaseerd waren op Warhammer, deze game is dé shit!



48 CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Iedereen die ooit de originele Call of Duty kocht en daar geen spijt van heeft, mag deze uitbreiding niet missen.
Speciaal geschikt voor gamers met een vaste hand, scherpe ogen, een sterk hart en oren die tegen een stootje kunnen.



54 MEN OF VALOR

De beste Vietnam shooter op console. Maar dat zegt volgens J.J. meer over de concurrentie dan over de kwaliteit van Men of Valor.
De sfeer is goed getroffen maar er zitten te veel slordigheden in de game om groot enthousiasme te rechtvaardigen.



58 X-MEN LEGENDS

De kwaliteit van de X-Men spellen is de laatste jaren nu niet bepaald om over naar huis te schrijven.
X-Men Legends maakt echter in één klap een eind aan al die middelmatigheid met een game die de franchise eindelijk weer eens eer aandoet.



71 ARMIES OF EXIGO

Iedereen die vanwege de ronkende preview vorige maand, halsreikend uitkijkt naar Armies of Exigo, zal zich op een kleine teleurstelling moeten voorbereiden.
De game scoort weliswaar nog een zeer keurig cijfer maar de feeststemming is toch ietwat getemperd.



77 EVIL GENIUS

Soms is het leuker om de slechterik te spelen dan de held uit te hangen.
Dat geldt zeker in de strategie/simgame Evil Genius dat zonder meer als een van de grappigste en verrassendste games van 2004 valt te betitelen.
Weirde shit, zoveel is zeker.

30 GAMEPLAY 2004

Ruim negenduizend bezoekers die de PU Gameplay gemiddeld met een 8,9 waardeerden. Een geslaagd evenement dus, waar we met plezier nog even op terugkijken.



49 TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

Hoe lang kun je een franchise blijven uitmelken? Als je het zo goed doet als Activision met Tony Hawk, wat ons betreft heel lang.

73 OUTRUN 2

Oldschool arcade racen. Dus gas erop en niet meer achterom kijken!

52 TALES OF SYMPHONIA

De mooiste 3D-RPG die Jurjen ooit gespeeld heeft. Dat maakt wel heel nieuwsgierig...



61 DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

De opvolger van Vendetta is een spijkerharde game met extreem gedetailleerde personages en uiterst vloeiende moves. Slechts een paar minpuntjes hebben de uitreiking van een Gold Award (nipt) voorkomen.



40 RATCHET AND CLANK 3



Never change a winning duo. Wederom een dijk van een platformer die de lijn van het vorige succesvolle deel doortrekt.

10 COVERVIEW: HALO 2

Sinds het verschijnen van Halo, een dikke tweeëneenhalf jaar geleden, hebben we al heel wat zogenaamde Halo-beaters onder de knoppen gehad.
Nou vergeet het maar; er is maar één echte Halo-beater en dat is Halo 2!
Halo 2 is alles wat het eerste deel was maar dan groter, volwassener, verslavender, harder etc. etc. "Alsof je in een interactieve film meespeelt", was Jan's eerste reactie.



51 TOPSCORE: PRO EVOLUTION SOCCER 4

De Pro Evo-serie had bij ons altijd al een streepje voor maar dit vierde deel weet de perfectie angstig dicht te benaderen. Een klassieker!



36 NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2



Volgende maand de review maar Boris schreef voor iedereen die maar niet kan wachten op deze stijlvolle straatracer een, naar eigen zeggen, "ravijndiepe preview".

62 TOKYO GAME SHOW



Steven, Boris en Skate waren dit jaar de gelukkigen voor het jaarlijkse tripje naar de Tokyo Game Show. Een gamersparadijs en een gekkenhuis tegelijk, waar we in een special van zes pagina's verslag van doen.

55 SLY 2: BAND OF THIEVES

Het eerste deel van Sly Raccoon was een onverwacht toppertje en dit deel doet daar allerminst voor onder. Een heerlijk sluip-avontuur met een goede balans en veel afwisseling.



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

HET GEVOEL

Wat is het toch, dat speciale gevoel dat ik af en toe heb, bij het spelen van een game. Ik heb inmiddels aardig wat games gespeeld, maar kom dit gevoel de laatste tijd niet meer tegen.
Ik weet nog goed toen ik mijn pa en ma zover had gekregen om een Sega Megadrive te kopen. Ik haalde het ding uit de doos en propte Sonic the Hedgehog (heel voorzichtig) in de console, en hoorde voor de eerste keer het SEGA geschal door de woonkamer. Geweldig.
Zelfs mijn pa begon enthousiast te worden, maar hij kon de blauwe egel toch niet in bedwang houden en gaf het dan ook vrij snel op. Meekijken was wel genoeg, vond hij.
Mickey Mouse Castle of Illusion vond ik ook prachtig, die muziek bleef je gehele dag achtervolgen.
Dit gevoel heb ik bij meerdere games gehad. Mijn eerste 3D avontuur met Super Mario 64 (wie herkent het niet). Zelda natuurlijk op zijn paard, rijdend terwijl de dag plaats maakte voor de nacht.
Halo: de eerste keer die landing om vervolgens de planeet te verkennen en alle kunststukjes opzoeken welke ze nu weer hebben verwerkt in het spel. Ik vind zelf de lichtval van de zon door de bomen erg goed uitgevoerd, en ben je wel eens naar die waterval gelopen?
Vreemd genoeg heb ik dit gevoel niet al te vaak. Of dit nu aan mij ligt of aan de creatieve geest van de gameontwikkelaars? Geen idee, maar ik denk dat de gameontwikkelaars soms wel beter hun best mogen doen.
Ik wacht met smart op Halo 2.

Groeten,
Richard de Heij | Dedemsvaart

Tja Richard: het leven bestaat niet alleen uit hoogtepunten. Niet alle films zijn goed, niet alle boeken top, Ajax wint niet altijd (deze opmerking is van Ed) niet alle echtgenotes even mooi (die is ook van Ed).... En dat geldt inderdaad ook voor games. EN DAAROM IS ER DE PU OM AAN ALLE GAMERS DUIDELIJK TE MAKEN ..... ach laat maar...

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 1

Heeeyz guys,
Allereerst, ik ben voor de eerste keer van mijn leven naar de PU Gameplay geweest en ik moet gewoon kwijt dat jullie wat hebben bereikt. Als deze beurs groeit zoals hij nu doet wordt het groots. Jullie hebben er een mooi en vet event van gemaakt met goede muziek en dito shows.
Ik heb wel een opmerking. De hele opzet van de Game Awards geeft een vertekend beeld van de werkelijkheid. Door het systeem om de lezers te laten stemmen, krijg je een vertekend beeld. De Nintendo fanboys hebben zich afgezet tegen de twee andere consoles en hebben zich strak georganiseerd. Dit is een gegeven wat je ook terugziet in de maatschappij, b.v. de punkers de hardcore housers enz. zetten zich af van tegen de maatschappij en de gevestigde orde. Daar kun je de Nintendo fanboys ook mee vergelijken, zij zetten zich ook af tegen de twee andere consoles. Die groep manifesteert zich sterk en roept het hardst. Zo ook bij het invullen van de vragenlijst voor de beste game enz enz.
Ik persoonlijk vind dat de opzet van de Game Awards op de schop moet. Het zou beter zijn om voor de PS2-game, GameCube-game en Xbox-game van het jaar het gewoon zo te doen als bij de cd verkoop. Gewoon kijken welke game het beste verkocht heeft dat jaar en die game als winnaar kiezen.
Hetzelfde geldt voor de beste console van het jaar, de beste overall-game van het jaar enz. enz.
Op deze manier krijg je een reëel beeld van de echte verkoopcharts toppers en ben je niet afhankelijk van het stemgedrag van de PU-lezers.
Keep up the good work!

René a.k.a. Neke a.k.a. The Primal Gamer
Sevriens

De Game Awards is een publieksprijs en iedereen kan stemmen, niet alleen de PU lezers. Dat Nintendo fans misschien de fanatiekste zijn... so be it (da's hetzelfde als met de verkiezingen voor de 2e kamer wanneer bij slecht weer de 'linkse stemmers' thuis blijven). Maar om Nintendo fans nu af te schilderen als gamers die zich tegen de gevestigde orde afzetten.... Hoewel, als je zo op ons forum kijkt, zijn het in ieder geval wel strontеigenwijze mannetjes....

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 2

Beste PU-mensen,
Ik wilde jullie bedanken voor de geweldige tijd die ik heb doorgebracht op de PUGP 2004! Ik ben vorig jaar ook geweest en ik vond het dit jaar echt wel veel chiller.
Ik heb Donkey Konga gespeeld, Paper Mario 2, Mortal Kombat: Deception enz. en het waren allemaal toffe games. Wat er op het forum gezegd wordt enzo is naar mijn mening bull-shit. J.J. heeft zich uit de naad gewerkt en goed ook!
Wat nou het was te klein? Volgens mij was het groter dan vorig jaar en wat die rijen betreft dat slaat nergens op, heb gewoon geduld iedereen moet wel een keer wachten!
Ik heb mij in ieder geval vermaakt en ik moet ook nog even zeggen dat die kleine filmpjes bij de awards erg grappig waren: "Ik speel pokémon en ik schaam er niet voor!
Nou dat was het wel weer, great job en volgend jaar nog beter (+ meer zitplekken :P)
Greetings

Peter | Internet

J.J. en Muriëlle zijn al die maanden bezig geweest met één ding in hun achterhoofd: alle gamers een te gekke tijd bezorgen. Gezien de reacties is dat gelukt. Inderdaad wordt er op het forum wat geklaagd maar wij denken dat het feit dat er geen goede PU-forum stand was (die was inderdaad wel beloofd) daar een grote rol bij heeft gespeeld.



POWER UNLIMITED GAMEPLAY 3

Aan alle redactieleden van de PU:
Jullie hebben waarschijnlijk al honderden van dit soort mailtjes gehad, maar ik wou toch nog even zeggen dat ik PU Gameplay echt geweldig vond, en jullie er voor wil bedanken! Kudo's voor Muriëlle en J.J. voor het organiseren, en ook aan de rest van de crew voor het presenteren, entertainen, etcetera. Ik had op het forum gelezen dat er ook flink veel kritiek was, maar ik vind 't eerlijk gezegd maar een stelletje zeikerds. Ze verwachten volgens mij een soort uber-E3, zonder wachtrijen, met alleen maar exclusieve/nieuwe games die ze een uur lang mogen spelen ofzo. En als dan blijkt dat 't dat niet is, dan gaan ze maar een beetje lopen zeuren en zaniken i.p.v. goed onderbouwde kritiek te leveren.
Het is gewoon het beste games-event in NL, en wat mij betreft mogen ze maar blij zijn dat jullie überhaupt zo'n event kunnen en willen organiseren. Jullie zijn immers game-journo's, geen event-managers, of hoe je die gasten ook noemt die normaal zo'n event regelen.
Tuurlijk was het geen E3 maar ik vind de mensen die dat hadden verwacht dan ook flink stom.
Natuurlijk heb ik zelf ook wel wat kritiek, namelijk de muziek. Ik houd namelijk best van veel soorten muziek, vind het dan ook totaal niet erg dat jullie gewoon hip-hop en hard-rock en metal door elkaar draaien, maar het was gewoon te hard. VEEL te hard. Naast 't feit dat de muziek daardoor vervormd werd was Donkey Konga zowat onspeelbaar, je moest je longen uit je lijf schreeuwen om iets tegen je vrienden te zeggen, en je was halfdoof als je eenmaal de hal verliet. Een achtergrondmuziekje is altijd gezellig, maar hou het dan ook bij een achtergrondmuziekje, oké?
Maar da's dan ook echt alles, want voor de rest was alles écht toppie, nog niet perfect natuurlijk, maar wat niet is kan nog komen. Ik vond het zeker beter dan de vorige jaren, en zelfs toen vond ik het al geweldig. Ik kijk dan ook weer reikhalzend uit naar volgend jaar en ik beloof jullie dat ik ook dan weer aanwezig zal zijn!
Greetz,

Martijn | Internet

We hadden inderdaad beter naar Ed moeten luisteren. Hij zei al van tevoren, ik kom niet als er harde muziek is want daar houden oude mensen niet van. Toch knap dat ie twee dagen is geweest.

POWER UNLIMITED GAMEPLAY 4

Goeiedag,
Gisteren 12-09-2004 ben ik met mijn neefje om 11:00 vertrokken richting Utrecht, toen we daar om 12:15 aankwamen moesten we nog een parkeerplek zoeken! Omstreeks 12:30 waren wij pas binnen. ik heb nog even geld uit de muur gehaald en toen zijn we direct naar hal 3 gelopen. tot onze verbazing zagen we een groot bord boven ons hangen waarop stond: Welkom op Gameplay 2004!! Gameplay 2004 kaarten uitverkocht!! (knipperend) ondanks dat dachten wij dat er nog wel losse kaarten te koop waren. Ik heb het aan het personeel gevraagd die bij de ingang stonden. We hebben nog een half uur gewacht in de hoop dat we er toch nog naar binnen mochten! Na dat half uur zijn we richting de auto gelopen, men vertelde mij dat ik een kaartje moest kopen,van € 10,- , als ik het parkeerterrein wou verlaten. Aangezien wij niet de behoefte hadden om daar langer te blijven heb ik de € 10,- betaald en konden we van het parkeerterrein af, waar we nog geen uur op hebben gestaan!!!
Mijn klacht luidt daarom ook; ik ben helemaal vanuit Zeeland gekomen om naar Gameplay 2004 te kijken en mee te maken, ik heb kosten moeten maken die achteraf niet nodig waren als jullie een bord of iets dergelijks aan het begin van het parkeerterrein hadden gezet of op de site van Gameplay (waar wij nog op hebben gekeken voordat we weggingen) dat Gameplay 2004 helemaal uitverkocht was!!
Ik heb € 25,- benzine betaald voor de heen en terugreis + nog eens € 10,- voor het parkeerterrein waar we nog geen uur op hebben gestaan, is een totaal van € 35,- wat ik zomaar weg heb gegooid.
Graag zou ik hierop een reactie of antwoord op willen ontvangen. ik ben diep teleurgesteld dat het zo heeft moeten lopen.
Met vriendelijke groet,

Jurgen Tuijn | Internet

Het is toch sowieso heel wat waard om een keer uit de provincie Zeeland in de bewoonde wereld te komen?

JUICED VAN DE BAAN?



Jo gasten,
Jullie hadden in de PU van september de review van Juiced staan, maar ik lees overal dat Acclaim dit spel niet meer uit gaat brengen en eerst stond het spel nog op de site van Nedgame en de Free Record Shop en nu niet meer, dus is mijn vraag; is dit spel gecanceld?
Zou wel jammer zijn want hij zou over een paar dagen in de winkel moeten liggen!
ga zo door!

Niels! | Internet

Volgens ingewijden is Acclaim failliet en zal Juiced niet meer verschijnen tenzij de ontwikkelaar, Juice Games een nieuwe uitgever vindt (Take Two?). We wachten in spanning af.

REKENWONDER

Yo PU Dudes...
Ik zat vandaag op school en had Verzorging (kut vak). Het was onze eerste les dus we deden helemaal niks. Aan het einde van de les gaf onze docent alle jongens en meisjes een tas met echte JONGENS en echte MEIDEN spullen. En ja hoor in de echte JONGENS tas zat een tijdschrift... Power Unlimited!! Echt een JONGENS blad dus (Mei 2004 nr.5).
Ik d8 moet ik effe aan jullie melden... Ik ben nu nog maar 3 maanden abo en vind dat erg jammer dat ik op mijn geboorte jullie blad niet ben tegengekomen dan was ik namelijk al 13 jaar abo maar ja het mocht weer niet zo zijn
Mzzl dudes

Tom de Jong | Internet

Beste Tom, ons blad bestaat 12 jaar. Hebben jullie eigenlijk wel rekenen daar op school? En wat het vak Verzorging te maken heeft met de PU moet je ons nog maar eens uitleggen. Al hebben wij natuurlijk een in alle opzichten uitstekend verzorgd blad...

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. e 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL

★★ KORTE VRAAGJES ★★

PERSKAARTJE

Yo Power Unlimited,
Ik heb hier een persticket liggen voor de Power Unlimited Gameplay 2004, maar ik vraag me af welke voordelen je hiermee hebt?

Drunken_Soldier | Internet

Niks meer natuurlijk. Het evenement is al afgelopen, baklap.

N-GAGE BABES

Hallo ik vroeg mij af wie die babes bij de N-Gage stand heeft ingehuurd aangezien ik heel erg goed met eentje daarvan kon opschieten, links op de foto. Ik wilde graag wat informatie over haar vinden omdat ik beetje fucking dom was en niet haar nummer heb gevraagd... zal vet zijn als jullie me kunnen helpen.

Een trouwe abonne

Yoooooooo PU-Gasten ik ben stapelgek geworden op die kleine blonde knappe meid van het N-Gage promoteam dat was volgens mij voor Pathway to Glory. Hebben jullie wat info over die meid voor mij, MSN (email adres) van haar ofzo ?? Laat het me gauw weten plz buddies.

**GreeTzzz
Sanche**

Weten jullie misschien wie die meiden van het promoteam van N-Gage Pathway to Glory waren op jullie Power Unlimited Gameplay beurs, want zulke meiden trekken veel kijkers en ik ben zelf ook bezig met een project waarbij ik misschien hun hulp kan gebruiken voor promotie.
M.v.g

Robert de Brui

Afgelopen zondag 12 september op de Power Unlimited Gameplay beurs te Utrecht, bij de stand van de N-Gage: Pathway to Glory, ben ik op de foto geweest met twee blonde dames. Na afloop van de foto's zeiden ze tegen mij dat ze steeds werden gefotografeerd en nooit de foto te zien kregen en dus wel benieuwd ernaar waren. Op dat moment heb ik er helemaal niet bij stilgestaan maar bij thuiskomst leek het mij wel een leuk idee om deze foto's naar ze te sturen.



Maar ik zit dan met een probleem: ik weet niet hoe ik met ze in contact kan komen. Ik zou het dus heel erg op prijs stellen als jullie van de PU weten hoe ik met ze in contact kan komen.
Met vriendelijke groet,

Patrick du Pre

We kregen vorige week een mailtje binnen van die meisjes van N-Gage. En wat blijkt: ze zijn ook stapelverliefd op jullie! Ze hebben dan ook toegezegd om weer van de partij te zijn op Gameplay 2005, maar alleen als jullie ook weer komen.

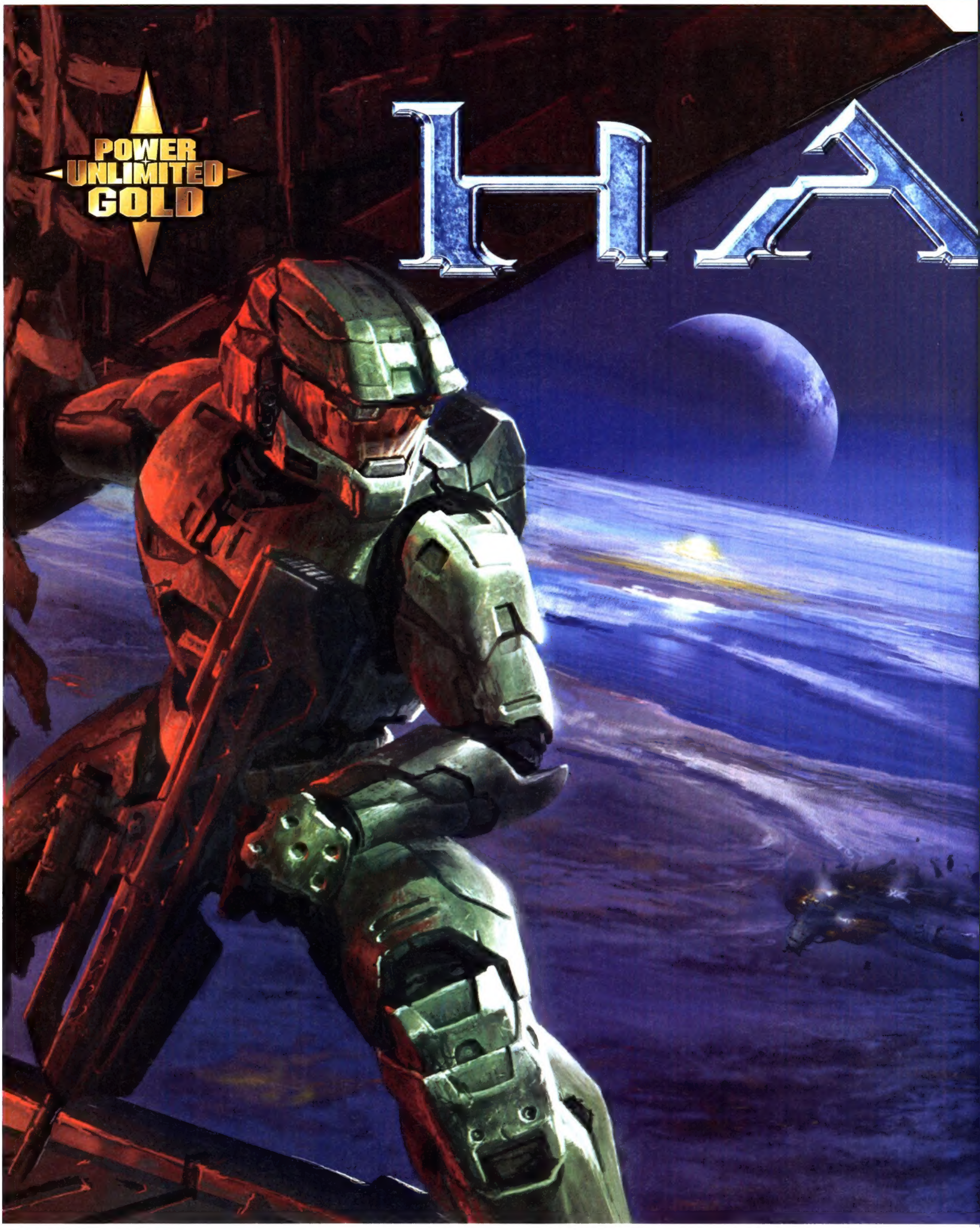
SKATE WEER LATE

Ja het kan ook niet anders.
Wij rijden vanochtend naar de PU Gameplay, ik zeg, hey check dat is Skate. We keken even goed, en ja het was Skate echt! Wij nog omkeren en schreeuwen maar hij was blijkbaar ook nog doof... Sk8 the gr8 was l8 again..
En natuurlijk bewijsmateriaal:
zie foto ;)
bye bye, Gameplay was vet btw :)

-xxx- SpongeNijN | Internet



Skate vertelde ons dat zijn trein vertraging had vanwege tegenwind, dat ie met z'n zwaar verkouden goudvis naar de dokter moest en ook nog nieuwe kleren moest kopen omdat de wasserette z'n Gameplay outfit te heet had gewassen.


POWER UNLIMITED GOLD
HA

JAN

Halo 2 is niet revolutionair, zoals het eerste deel dat wel was. Toch zullen de meeste gamers daar niet mee zitten want we hebben het hier wel over de beste Xbox-shooter aller tijden!



EEN WEERGALOZE ACHTBAANRIT

Het wachten op hands-on singleplayer speeltijd was tergend. Maar eindelijk kwam daar het verlossende mailtje van Microsoft: 'The Eagle Has Landed' (geen grapje). Als een speer scheurden Jan en Jeroen naar Microsoft's hoofdkantoor en speelden eindelijk, eindelijk de singleplayer van deze Xbox-titel waar zovelen met spanning naar uitkijken.

Na uitgebreide aandacht voor de multiplayer en online mogelijkheden van Halo 2, is dan nu het moment gekomen voor de verlossende info omtrent de singleplayer. We sloten ons een paar dagen op in het kantoor van Microsoft en speelden de game van begin tot het einde door.

Het moet gezegd worden... Microsoft en Bungie hebben tot een paar weken voor de release niets maar dan ook niets vrijgegeven over de singleplayer van Halo 2... en dat is een opmerkelijke prestatie in een tijd waarin iedere scheet op internet staat, ieder screenshotje gepost wordt en iedereen maanden van tevoren al een mening heeft over een spel (zonder het te hebben gespeeld).

Echter, dit totale stilzwijgen had ook negatieve gevolgen want door de focus alleen op de multiplayer en Xbox Live gameplay te leggen, kwam het gerucht in de wereld dat er helemaal geen echte singleplayer zou zijn...

Het was dan ook een magisch moment om het spel twee jaar na de befaamde E3 demo op te starten, het Halo 2 logo in beeld te zien verschijnen, de bekende 'Gregoriaanse' zangkoren 'woohoohoohoo' te horen galmen en op de startknop te drukken. Halo 2 was finally about to begin....

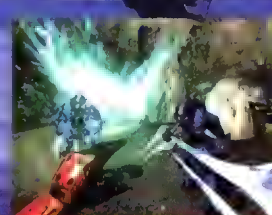
SUPERSOLDAAT

Voor ik verder ga, is een opmerking op zijn plaats. Ik ga bepaalde onderdelen van de verhaallijn hier nu niet verklappen. Dan zou ik namelijk te veel weggeven over het opmerkelijke verloop van het verhaal en dat moet je gewoonweg zelf ervaren.

Tegelijkertijd kan ik hierdoor mijn enthousiasme niet volledig uitleggen. Een enthousiasme mede gebaseerd op een verrassing die volgens Jeroen en J.J. juist door anderen wel eens als een domper ervaren kan worden.

Maar laat ik dit zeggen... tromgeroffel... je speelt de singleplayer in Halo 2 niet enkel als Master Chief! Uiteraard zul je het spel voor een groot deel wel met onze genetisch gemanipuleerde supersoldaat afwerken maar een behoorlijk deel speel je als... ja, en dat ga ik dus niet vertellen. En nee, het is niet de standaard sexy chick als sidekick.

Met wie (of wat) je dan wel dit avontuur vanuit een heel andere optiek ervaart, ga je maar lekker zelf uitzoeken.



MULTIPLAYER

Er is al veel gezegd en geschreven over de multiplayer van Halo 2. Ook wij speelden de multiplayer verschillende keren (E3, Seattle, PUGA) en kunnen niet anders dan vaststellen dat deze vooralsnog uitmuntend is. De maps, de wapens, de voertuigen en de tactieken zijn stuk voor stuk goed uitgebalanceerd en zorgvuldig vormgegeven. Omdat er op het moment van schrijven nog geen Xbox Live speelbare review was, komen we daar in een volgende PU nog op terug. Want Halo 2 multiplayer zou heel goed wel eens dé standaard voor console online gameplay kunnen worden. (De afgebeelde plaatjes zijn overigens voornamelijk afkomstig uit de multiplayer.)

AARDE

Zoals de meeste van jullie inmiddels wel weten, wordt de strijd tussen de mensheid en de Covenant voortgezet op Aarde maar Halo 2 begint (enigszins vergelijkbaar als in deel 1) in space, en ook nu zorgt Bungie weer voor een verrassing. Beleefde je in deel 1 het wauw moment vooral toen je uit je crashpod stapte, om je heen keek en de ringplaneet voor het eerst aanschouwde; nu ligt dat moment wat later.

Als je voor het eerst in de stadslevels komt en met je squad aan het knallen bent (Full Spectrum Warrior style, alleen dan arcade), maakt er zich een warm gevoel van je meester. En als je dan even later bij een groot, open gebied komt is het raak! Op dat moment viel mijn muil daadwerkelijk open.

Een enorme open, stukgeschoten stedelijk gebied aan het water, waarbij je in de verte een brug ziet opdoemen ter grootte van de Golden Gate. Vervolgens duiken overal vijanden op, is het kogels spuwen en vijandig vuur ontwijken, jump je in de Warthog, scheur je langs de waterlijn schietend op Covenant minibasissen, duik je een



[illegible]



Zo'n groene omgeving... is dat nu toeval of zit Microsoft daarachter?

ondergrondse highway tunnel in terwijl een ruimteschip je bestookt met lasers, hop je op een Ghost en vervolg je je pad...als een doordenderende achtbaanrit.
De ondergrondse tunnel ligt bezaaid met autowrakken en Covenant barricades waar ik me al rennend, vliegend op de Ghost of meerijdend in de Warthog een weg doorheen knokte. En als je uiteindelijk uit de tunnel komt, wacht er een enorme tank op je en begint de adrenaline weer helemaal opnieuw te pompen.
Al in het introfilmpje zie je een kolossale spinachtige tank, de AT-AT walker, die dood en verderf zaait. Uiteraard kom je hier oog in oog mee te staan en zul je zelfs binnenin deze mechanische reus shootouts leveren met de Covenant. De stadslevels zijn zonder twijfel een van de hoogtepunten van Halo 2.

NORMAL VS HEROIC

De A.I. in Halo 2 is heel goed uitgewerkt. Net als bij de voorganger kent Halo 2 vier moeilijkheidsgraden. Easy is inderdaad eenvoudig, Normal is al behoorlijk pittig (al zal 't voor de doorgewinterde Halo fan geen echte problemen opleveren) maar speel je het spel op Heroic of Legendary dan krijg je een volledig ander spel voor je kiezen en moet je van zeer [illegible] om te [illegible] overleven. [illegible] Legendary moet je zelfs een soort supergamer [illegible] Heroic is echt lastig. De tegenstanders maken veel meer omtrekkende bewegingen, ze [illegible] beter samen, ze verplaatsen zich sneller, ze [illegible] andere wapens en zijn minder makkelijk om te leggen.
Op Heroic niveau wordt Halo 2 ook een stuk [illegible] van aard. Waar je in Normal nog wel eens run & gun stijl door een gang [illegible], zul je in Heroic veel meer gebruik [illegible] maken van de omgeving. Dan is het [illegible] dekking zoeken, schieten, om een muurtje kijken, naar een ander muurtje rennen, [illegible], goed kijken en zorgvuldig omgaan met je [illegible] munitie. Petje af voor Bungie [illegible]

"EEN SPEL DAT IEDERE XBOX GAMER IN



Nou is je niet zo blij meer dat je werd gevraagd om bij de openingsceremonie de vlag te dragen.

DUBBELE GUNS

[illegible] gesproken, laten we het eens over de wapens hebben. De meeste wapens ken je al uit Halo maar vele zijn verbeterd en voelen lekkerder aan.
Een van de hoogtepunten op wapengebied is het zogenaamde doublegun wielding (Master Chief staat niet voor niets met twee schietijzers op de speldoos). Het werkt heel simpel: op het moment dat jij met een wapen in je knuisten loopt dat je niet perse met twee handen hoeft te bedienen, kun je met twee guns tegelijk knallen. Met de linkertrigger bedien je je linkergun, met de rechtertrigger de rechter en terwijl je met links knalt, herlaad je de rechter of andersom. Het ziet er echt supercool uit. Visueel is het natuurlijke het allermooiste als je twee dezelfde guns neemt maar tactisch is 't soms slimmer om in je ene hand een automatisch geweer te dragen en in de andere een Covenant wapen, aangezien sommige baddies minder goed tegen de paarse laserkogels kunnen.
Zeer nasty zijn de alien snipers. Knal je deze etters van de relingen dan laten ze hun wapen droppen en loont het om deze Covenant Beam Rifles zelf te gebruiken. Het werd al snel een van mijn favoriete Covenant wapens.
Zo mogelijk nog leuker maar meer voor dichtbij, is het Plasma Sword. Jawel, het alien zwaard uit de multiplayer is ook in singleplayer beschikbaar en dit wapen is gewoon superstoer. Met het Plasma Sword in je hand zijn kleinere tegenstanders ook vaak een stuk banger.
Je kunt op je actieknop drukken voor een paar felle meppen maar beter is je rechtertrigger lang ingedrukt te houden want hiermee mep je een Elite in een keer tien meter de lucht in.
Daarnaast zijn er ook nog andere, nieuwe alien wapens zoals een soort laser shotgun en een vlammenwerper, maar die halen het toch niet bij de Needler en de plakkende plasmagranaatjes.

SHOOTOUTS

Met het pakket aan wapens is 't wederom heerlijk heftig knallen en dat is geen overbodige luxe want de shootouts zijn grootser dan ooit. In sommige levels duiken de tegenstanders echt overal op en vooral aliens met jetpacks en de uit hun krachten gegroeide bugs vereisen de nodige sharpshooting. Outdoor zul je daken, richels, platforms en dergelijke in de gaten moeten houden en zelfs indoor vecht je op meerdere niveaus.
Ook rijdend en vliegend vechten is een waar genot. Zo kun je nu een bestuurder uit een Ghost trekken door simpel op X te drukken als je in de buurt bent. Master Chief springt op een vleugel, rukt de [illegible] eruit en neemt zelf plaats achter het stuur. De vijand zal echter hetzelfde proberen en niet alleen met een Ghost...
Zo reed ik een stukje samen met de kloeke marines in de Warthog. Opeens trok een Elite niet alleen de bestuurder met brute kracht achter het stuur vandaan maar ook de Marine die de Mounted M41 machinegun bediende. Waarna hij brutaal in de Warthog klom en de M41 leegschoot... op mij!

EN DUS...

Halo 2 is momenteel de beste shooter op de Xbox: fraaie graphics, sterke verhaallijn, spicy A.I., vette actie. Wat wil je nog meer? Dat weten we ook niet, maar toch knaagt er iets. We hebben er lang over nagedacht of we dit knagende gevoel

BETER DAN DEEL 1?

Kan Halo 2 nog iets verkeerds doen? Wil de Xbox bezitter überhaupt we[illegible] luisteren naar kritiek? Nee. Iedereen lijkt er al van tevoren van overtuigd dat he[illegible] niet mis kan gaan met Halo 2, ongeacht wat een paar mensen beweren die het spel daadwerkelijk hebben gespeeld
Maar is het spel wel zo goed als iedereen verwacht? Weet Halo 2 zijn voorganger te overtreffen? De [illegible]
[illegible]
rassingen niet zullen waarderen
Halo 2 is een zeer goed spel maar verwacht geen wereldschokkende veranderingen. Het spel is heel onderhoudend, het verhaal zal een grotere rol gaan spelen maar verder is Halo 2 vooral uitgebreider, grootser, afwisselender maar niet veel beter dan het originee
JEROEN

[illegible]

GRAPHICS 9 REPLAY 9 GAMEPLAY 9

93 SCORE

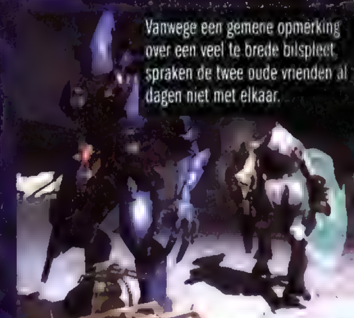

"Lekker dan, blijft die CD-speler weer steken. Kan ik weer de hele dag naar 'Hello' van Lionel Ritchie luisteren."


"Tempo mannen; we trekken ons nog sneller terug dan uit een lelijk wijf dat de pil niet gebruikt!"


"Oooooh wat flauw, ze zijn al bezig. En bij de receptie stond dat het animatieprogramma pas om 10.30 uur zou beginnen."


Dubbelloops is het mooist, alleen niet als je honden hebt.


"Whahahahahaaa! Kijk 'm springen die kleine hufter. Van schrik valt bijna z'n reetschild eraf!"


Vanwege een gemene opmerking over een veel te brede bilspleet spraken de twee oude vrienden al dagen niet met elkaar.

ZIJN COLLECTIE MOET HEBBEN."



met jullie moesten delen want het zou jullie het idee kunnen geven dat Halo 2 teleurstellend is. En dat is het dus nogmaals gezegd niet.
Maar waarom knaagt het dan? Het is de journalist in ons, de pure analist die een game helemaal uit elkaar sloopt en elk detail onder de loep legt.
Het is bekend dat journalisten altijd nieuwe dingen willen zien, dingen die het vorige deel in de schaduw stellen. En dat gebeurt bij Halo 2 (te?) weinig.
Halo 2 is gewoon een prima opvolger van Halo, meer niet.
Meer heeft Bungie ook nooit beloofd. Jason Jones, co-founder, zei het alsvolgt: "Halo 2 is a lot like Halo 1, only it's Halo 1 on fire, going 130 miles per hour through a hospital zone, being chased by helicopters and ninjas. And, the ninjas are all on fire, too."

En dus kom je veel van dezelfde vijanden tegen, komen sommige locaties erg bekend voor, hanteer je veel dezelfde wapens en bestuur je veel dezelfde voertuigen. Veel déjà vu dus. Terwijl wij (mede gevoed door de hype en dus misschien onterecht) waren uitgegaan van verregaande vernieuwing.
We denken dat Bungie best meer had kunnen vernieuwen dan ze hebben gedaan maar dat ze dit bewust niet deden; ze willen zowel de oude Halo-fans als de nieuwe Xbox bezitters aan zich binden, en dan ga je het wiel niet opnieuw uitvinden. En dus speelden wij een game die hier en der aangenaam vernieuwend is maar niet de revolutie brengt die Halo wel was. En dat moesten we toch even melden, ook al weten we dat 99% van de gamers na het spelen van Halo 2 roept 'wat lulden die gasten slap'.


Tijdens m'n vakantie in Griekenland heb ik helemaal niet gezien dat je deze dingen kon huren. Wel scooters en scooters en scooters en scooters....


Die legt de eerste weken geen eieren meer.

HALO 2 HEADSET

Speciaal voor Halo 2 brengt Plantronics een Xbox Live headset op de markt. Het is even klooien om het [illegible]
De kleine microfoon kun je vrij bewegen en buigen wat de verstaanbaarheid ten goede komt en daar werkt ook een ander handigheidje aan mee dat ervoor zorgt dat het omgevingsgeluid uitgeschakeld wordt.
De Halo 2 headset is er enkel in doorzichtig groene kleur en verkrijgbaar bij diverse gameshops.

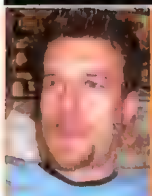


PRIJS: 60 EURO • DISTRIBUTEUR: PLANTRONICS • WWW.PLANTRONICS.NL

GENRE: SHOOTER • AANTAL SPELERS: [illegible] • VERWACHT: [illegible] NOVEMBER

WHAT'S UP?

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



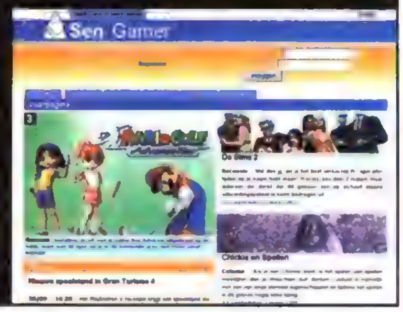
'Don't believe the hype'... dat hitje van Public Enemy hoorde ik vorige maand op een radiozender. Het was net nadat ik The Getaway Black Monday speelde. Don't believe the hype... als al die mensen dat nu eens hadden gedaan voordat ze het originele The Getaway besloten aan te schaffen. Dan had deze 'zwarte maandag' niet eens bedacht hoeven te worden.
Ik begrijp niet dat een spellengigant dit soort wanproducten durft uit te brengen. Het is namelijk een game waar de triestheid vanaf druipt en wie hoog van de toren blaast dat The Getaway een prachtige versmelting van film en game is, loopt de kans hard van die toren geflikkerd te worden.
Zorg er dan ook voor dat het spel gewoon goed in elkaar steekt. Ik heb het dan niet eens over de magisch verdwijnende bloedvlekken of het uitpuffen nadat je bent doorzeefd, nee, over zaken die doorslaggevend zijn voor de beleving van de game als geheel.

"RIJDEN DOOR LONDEN IS OKÉ MAAR NIET ALS JE DWARS DOOR MUREN RIJDT OF FINAAL DOOR EEN BRUG ZAKT."

Zoals de personages in Black Monday, die zich zweverig over het speelveld verplaatsen en totaal niet lijken te begrijpen wat je van hen verlangt. Oké, ik speelde een preview-versie, maar het zou mij verbazen als dit nog goed komt.
Dat een titel als Black Monday naar alle waarschijnlijkheid wel verkocht gaat worden, is natuurlijk te danken aan de grote marketingcampagne die Sony gaat organiseren rond deze titel. Stations zullen weer volhangen met enorme posters, op de televisie zullen weer verschillende commercials draaien en de bladen zullen menig advertentiepaginaatje kunnen scoren en ook redactioneel ruimschoots aandacht aan deze groots aangekondigde game besteden.
Gevaar daarbij is dat men zich door al dit marketinggeweld een rad voor de ogen laat draaien. Het is immers toch hartstikke vet om door Londen te racen in een gestolen wagen terwijl de politie je op de hielen zit? Dat je in schietpartijen terechtkomt? Dat je nietsvermoedende voetgangers in elkaar kan rammen? Dat is toch wat iedereen wil?
Nou ik niet, althans niet op de manier waarop alles in deze game is uitgewerkt. Rijden door Londen is oké maar niet als je dwars door muren rijdt of finaal door een brug zakt. Toch? Nee het is dat Sony een vrijwel onverslaanbaar marketingapparaat heeft en dat deze column door niemand serieus wordt genomen, anders had ik hier een mooi begin gemaakt met een anti-hype campagne.

HELEMAAL SEN

Groene thee, wierookstaafjes en boeddha beeldjes in de vensterbank, helemaal Zen. Sen Gamer daarentegen is iets anders, namelijk een website over games. Sen Gamer is sowieso een beetje anders dan anderen; ze geven niet eens cijfers bijvoorbeeld. Nee, ze beschrijven spellen en laten de tekst voor zich spreken. De lezer moet zelf maar interpreteren of een spel wel of niet de moeite waard is. Het is iets dat nog niemand heeft gedaan, maar datgene wat er staat zit heel goed in elkaar.
Sen Gamer is een onderdeel van Sen Member, een website waar je je eigen stekkie creëert. Je kunt er een fotoboek en een persoonlijk dagboekje bijhouden en cijfers geven aan andere Sen Members.
Het is zeker de moeite waard om de site eens met een bezoekje te vereren. Surf dan naar www.sengamer.nl.



SONY HEEFT EEN KLEINTJE



Ze deden het met de PlayStation en nu doen ze het ook met de PlayStation 2: een olifant er van alle kanten op laten zitten. De nieuwe PS2, die inmiddels in de winkels moet liggen, is een stuk dunner en kleiner zoals je op de foto kunt zien. Het volume van de console is met 75%! verkleind en de dikte met 5 centimeter teruggebracht van 7,8 naar 2,8 centimeter. Daarnaast zal de PS2 nu ook standaard een ethernet-aansluiting bevatten zodat je lekker kunt breedbanden.
Wat we ervan vinden? Tja, het ziet er ontzettend gelikt uit en de Xbox is nu opeens wel erg groot geworden maar ja, we hebben natuurlijk allemaal al een gewone PS2 thuis staan en om er nu nog een te kopen... Maar als je er nog geen hebt, tja, dan haal je wel wat fraais in huis... voor slechts €149,99.



HET WILDE WESTEN

[illegible]



HANDHELD OORLOG IN DE VS



Terwijl de Amerikanen vechten in Irak en Afghanistan, voeren de Japanners in het land van de Stars en Stripes hun eigen oorlogje. DS vs PSP gaat deze epische battle heten.
Nintendo breekt met haar tradities door de nieuwe handheld eerst in de VS te launchen en pas daarna in Japan (wij in Europa zijn natuurlijk weer het sulletje). Voorts is hun reclamestrategie gericht op de oudere gamer die gek is op gadgets. Inderdaad, van oudsher de doelgroep van Sony. Tel daarbij op de prijs van mogelijk 149 dollar (hardnekkige geruchten) en Sony zal aan de bak moeten.
Maar dat doen ze ook; ze lanceren hun eerste handheld namelijk drie maanden eerder en de grootmacht in de gamesbiz geeft aan die voorsprong volledig te zullen gebruiken. De geschatte prijs van de PSP wordt gezet op 300 dollar. Wordt vervolgd.



DE ECHTE NINJA GAIDEN KONING HEET...

Natuurlijk verdienen alle gamers onze achting, maar er zijn een paar gasten waar we echt voor op de knieën gaan. De Amerikaan Derek Ian Edwin Kisman (beter bekend als "Snapdragon") en de Japanner Yasunori Otsuka (zie screen) zijn twee van die dudes. Zij vochten namelijk op de Tokyo Game Show in de finale van het WK Ninja Gaiden. En iedereen die die game heeft gespeeld (zo niet, schaam je en ren naar de winkel), weet hoe bloody moeilijk dat spel is. Winnaar werd uiteindelijk de Japanner en zo hoort het eigenlijk ook in een martial arts game.



ORKAAN IVAN FOKT WARCRAFT OP

Dat je niet blij bent als eigenaar van een houten huisje als er een orkaan langskomt, begrijpen we maar al te goed (ook wel eens afgevraagd waarom al die mensen in gebieden waar vaak orkanen voorkomen, houten huizen hebben?) maar dat je ook als gamer moet oppassen, dat is nieuw.
Orkaan Ivan heeft namelijk de bèta-test van World of Warcraft (zie screen) volledig in de war gestuurd. Het datacenter van waaruit de test werd aangestuurd stroomde namelijk helemaal onder tijdens de storm.
Ook de fans van Star Wars Galaxies hebben een probleem want die game maakt gebruik van hetzelfde datacenter. We weten nu in ieder geval hoe Jan, als hij ooit een zoontje krijgt, het kind niet zal noemen.

Overigens ging er door de orkaan ook nog een huis met daarin meer dan tweehonderd klassieke flipperkasten en enkele antieke videogames verloren waaronder de zeer zeldzame Tattoo Assassins prototype Omega Race. Ivan wordt bedankt!



PHANTOM REALITEIT



Nee, het is echt geen grap meer. De breedbandconsole Phantom bestaat werkelijk en ontwikkelaar Infinium Labs means bussines. De console werkt heel simpel. Via internet kun je games aanschaffen, waarna je de code binnenhengelt. Inderdaad, net als kopiëren, alleen betaal je er nu voor... Inmiddels heeft een flink aantal grote uitgevers een deal met het bedrijf gesloten. Bekendste namen zijn Codemasters, Eidos, Interplay, Vivendi Universal Games en Atari. In totaal staan er nu vijfhonderd titels online, waaronder vijftig van de beste PC games ooit gemaakt.
Niet alle titels zijn nieuw; je kunt namelijk tegen schappelijke prijzen ook oude games downloaden. Hé, wat wil je als verstokte gamer nog meer? Hoef je nooit meer van de bank te komen om een game te kopen. Overigens is de release van de console dan wel weer uitgesteld naar volgend jaar... maar da's niks nieuws in deze biz.



GAMEKINGS ON YOUR TV!

Vanaf vrijdag 29 oktober is Gamekings weer te zien op The Box. Tien weken lang gaan we je trakteren op de vetste games en natuurlijk de allerwreedste roadtrips.
Zo zullen onze belevenissen tijdens ons verblijf in Japan voor de Tokyo Game Show 2004 in vier afleveringen aan bod komen.
Natuurlijk blikken we terug op de Power Unlimited Gameplay 2004 en we doen, zoals je van ons gewend bent, verslag van vele nationale en internationale evenementen.
Gamekings is ook dit seizoen weer even lau als altijd.
Kijk dus vanaf 29 oktober elke **vrijdag om 20.00 uur** naar The Box.
Gamekings wordt herhaald op de volgende tijdstippen.
In het **weekend om 15.00 uur, Maandag 20.00 uur, Dinsdag 01.00 uur, Woensdag 14.00** uur en **Donderdag 01.00 uur.**



freecharts

WEEK XX

In samenwerking met FreeRecordShop

PLAYSTATION 2

1	1	Burnout 3: Takedown
2	-	Def Jam: Fight For New York
3	-	Star Ocean 3
4	2	Star Wars Battlefront
5	5	Colin McRae Rally 2005

XBOX

1	1	Burnout 3: Takedown
2	3	Def Jam: Fight For New York
3	2	Star Wars Battlefront
4	-	Colin McRae Rally 2005
5	-	Outrun 2

PC CD-ROM

1	2	Call Of Duty: United Offensive
2	1	De Sims 2
3	-	Star Wars Battlefront
4	5	Need for Speed: Underground
5	3	C&C Warpack

GAMECUBE

1	1	Animal Crossing+Memorycard
2	-	Def Jam Fight For New York
3	3	Ghost Recon
4	-	Donald Quack Attack
5	5	Dragonball Z:Budoka

GAMEBOY ADVANCE

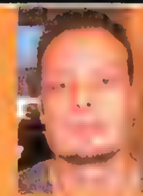
1	-	Pokemon Firered
2	-	Pokemon Leafgreen
3	1	Need for Speed: Underground
4	5	Mario Advance 4
5	2	Mario Golf Advance Tour

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week ervoor.

WEL/NIET/WEL/NIET UITGESTELD

Welles. Nietes. Welles. Nietes. Zo leek het er een beetje op de laatste tijd waar het releasedates betrof van grote games.
Ubisoft heeft inmiddels twee majors uitgesteld; zowel **Brothers In Arms** als **Splinter Cell: Chaos Theory** slipten naar Q1 2005. **Ghost Recon 2** en **Prince Of Persia** komen nog wel gewoon dit jaar in de schappen te liggen.
Wie nog de illusie heeft dat **Starcraft: Ghost** dit jaar verschijnt, kan verder dromen, en dat geldt ook voor **World Of Warcraft**, al zal dat vermoedelijk wel al januari 2005 worden. **Starcraft: Ghost** staat nu ergens voor februari/maart in de planning.
En dan gaan we het niet hebben over **Gran Turismo 4** wiens online functie er wel/niet/wel/niet/wel/niet/wel/niet in zit, en dus niet. Nou ja, in ieder geval komt de single-player tenminste nog dit jaar.
Op **DOOM 3** voor de Xbox hoef je dit jaar niet meer te rekenen maar we besluiten met twee meevallertjes: zowel **FIFA 2005** als **Jak 3** zijn naar voren geschoven. FIFA ben je wellicht allang aan het spelen en Jak 3 kun je in ieder geval dit jaar nog verwachten.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

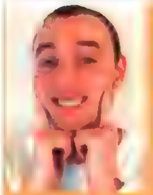


Veel gamers verwijten mij op het internet dat ik me te veel focus op Halo 2, Ninja Gaiden en Forza Motorsport en dat ik het bredere plaatje aan games op de Xbox gewoonweg vergeet. Leuk en aardig die kritiek van mijn lieve vrienden van de fora maar welk breder plaatje bedoelen ze dan?
Kijk nu gewoon eens wat er deze kerst allemaal op de Xbox verschijnt aan exclusieve games. Nou? En kijk vervolgens even naar de exclusieve line-up van Sony. Inderdaad, dan zie je toch een ander beeld.
Ik baal daar een beetje van. Ik had gehoopt dat Microsoft meer exclusieve titels rond de feestdagen in de winkels zou leggen. Het is hen niet gelukt, en ik kan niet eens zeggen dat het hun eigen schuld is. Ze hebben vreselijk hun best gedaan maar lopen met hun snufferd tegen de keiharde wetten van de commercie aan.
Microsoft kan onmogelijk opboksen tegen de aantrekkingskracht van de PS2. Het is voor een developer nu eenmaal vele malen veiliger om daar een game voor te maken dan voor de Xbox of NGC. En dus komt Splintercell 3, de game die groot werd op de Xbox, nu eerder uit op de PS2. Damn! Wat moet deze superieure game op een bak die niet eens de grafische kracht van het spel aankan! Je gaat toch ook geen blinde coureur in een Ferrari zetten? Money rulez the fucking world!

> "JE GAAT TOCH OOK GEEN BLINDE COUREUR IN EEN FERRARI ZETTEN? MONEY RULEZ THE FUCKING WORLD!"

Microsoft doet wat het kan maar is verstandig door hun geld niet als een blinde kip over de balk te smijten. Men had er natuurlijk best een paar leuke sportgames uit kunnen poepen maar als EA dat veel beter doet, waarom zou je dan gaan forceren? En als third party publishers niet willen of opeens van mening veranderen dan ligt ook ergens de (financiële) grens.
Dus focust men zich vooral op die paar topgames die men met de eigen teams kan maken. En dan kun je niet anders dan concluderen dat Mircosoft heeft gebracht wat het beloofd heeft. Ninja Gaiden was fabuleus, Sudeki cool, Fable erg sterk, Halo 2 briljant en Forza Motorsport belooft ook veel goeds.
Misschien hebben Xbox-fans met kerst minder keus maar de kans op een miskoop is groter voor de PS2-gamers. Ik wens hen succes met het doorspitten van de schappen. Wij Xbox-fans moeten gewoon maar wat meer geduld hebben. GTA: San Andreas komt heus wel een keer op de Xbox uit (Rockstar is niet gek) en voor de andere games hebben we goede alternatieven: Killzone of Halo 2, Jak 3 of Sudeki, GT 4 of Forza Motorsport? Het ontloopt elkaar niet zo veel.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



Ik wil deze maand graag gebruik maken van deze ruimte om onze Belgische collega's van een niet nader te noemen PC-blad van harte te feliciteren (en dat is niet cynisch bedoeld).
Zij hadden voor hun novembernummer (begin oktober in de winkels) niets minder dan de review van Half-Life 2! Als eerste in de Benelux en sowieso eerder dan een heleboel andere grote partijen.
Hoe dat gegaan is? Ontwikkelaar Valve belde de Belgische redactie persoonlijk op, nodigde ze vriendelijk uit, ze vlogen meteen die kant op, speelden de game (daar ga ik gevoeglijk maar even van uit) en kwamen hieperdepiep blij weer terug.
Waarom wij geen telefoontje hebben gekregen? Geen idee. Waarom andere PC magazines in de Benelux geen telefoontje hebben gekregen? Ik weet 't niet.
Het is onduidelijkheid troef. Tekenend daarvoor is dat ook Vivendi Universal Nederland ons op 't moment van schrijven zelfs niet bij benadering kon vertellen wanneer de game uit zou komen

"IK VIND HET EERLIJK GEZEGD EEN BEETJE AMATEURISTISCH ALLEMAAL. VIVENDI DAT VALVE NIET ONDER CONTROLE HEEFT."

omdat het hoofdkantoor van Vivendi op hun beurt de Nederlanders ook niets vertelt.
Niemand weet iets en iedereen haalt zijn schouders op.
Inmiddels is dan (officieus) bekend dat Half-Life 2, 26 november moet verschijnen maar de hele gang van zaken is illustratief voor het hele HL 2 proces. Onwaarheden, halve waarheden, vage beloftes, harde beloftes die niet nagekomen worden, releasedata die keer op keer verschuiven, internetposts die fake zijn van mensen die zich voordoen als medewerkers van Valve... de incidenten stapelen zich op.
Ik vind het eerlijk gezegd een beetje amateuristisch allemaal. Vivendi dat Valve niet onder controle heeft en Valve die lekker doet waar ze zelf zin in heeft, en dus onze Zuiderburen opbelt. En eigenlijk vind ik 't ergens ook wel weer leuk. Altijd als ik op perstrips ben stellen de Belgen zich heel bescheiden op. Ze stellen daardoor soms wat te weinig vragen aan ontwikkelaars maar schrijven wel tien kladblokblaadjes vol met aantekeningen. Ze zijn altijd geïnteresseerd (voor verplichte interviews met een vage ontwikkelaar van een turn-based game met pratende bomen, geven ze zich netjes op). Ze zijn bijna nooit dronken, gaan netjes vroeg naar bed, hebben zinnige dingen te melden, lopen niet naast hun schoenen en zijn altijd beleefd.
Daarom chapeau hoor, touché, proficiat en meer van dit soort dingen. Maaruuh, geen gewoonte van maken, hè.

SORRY!

Jaaaa, het moest er ooit van komen. Ik wilde graag effe van de gelegenheid gebruik maken om alle PC freaks onder jullie aan te spreken (ik heb begrepen dat dit er nogal veel zijn).
Ik weet dat ik niet altijd met respect heb gesproken over jullie geliefde systeem, en daar moet ik dan nu toch echt mijn excuses voor aanbieden.
Los van de videokaart heb ik zelf wel altijd een high-end PC gehad en nadat Activision zo vriendelijk was geweest om mij te voorzien van



mijn eigen kopie van Doom 3 besloot ik iets geks te doen. Ik heb gewoon niet gewacht tot ie op de Xbox verscheen, maar ben een dikke videokaart gaan kopen om zo mijn PC compleet te maken. En je raadt het nooit, ik vond het een vette spelervaring... heel vet. De schitterende graphics gecombineerd met de halve meter afstand tussen mijn hoofd en de grote monitor zorgden voor een intense beleving.
Begrijp me niet verkeerd, console games genieten nog altijd mijn voorkeur (ik vind overigens los van de resolutie nog steeds niet dat PC games er beter uitzien!), en er is niks mis met een FPS op een console. Maar ik beloof bij deze wel plechtig dat ik nooit meer grapjes zal maken over PC games en de mensen die ze spelen, want daar ben ik er nu ook één van!

STEVEN

NINTENDO DS NIEUWTJES

Nintendo DS is de naam van de nieuwe portable spelcomputer van Nintendo. Dat wist je al? Dan zal het je ook niet zijn ontgaan dat het ding twee schermen heeft waarvan de onderste touch screen-functies mogelijk maakt.
Meer recent nieuws: de DS wordt in de VS op 21 november 2004 gelanceerd voor een verkoopadviesprijs van $149,99. Na aanschaf kunnen gamers meteen aan de slag met het teken-en-chat-programmaatje PictoChat dat standaard in de hardware is ingebouwd. Daarbij wordt ook nog eens een demo geleverd van Metroid Prime: Hunters, getiteld First Hunt, met zowel een deel van het avontuur voor een enkele speler als een paar leveltjes die geschikt zijn om draadloos tegen andere spelers (maximaal 16 in totaal) te knallen.
Ook wel een aardig nieuwtje: elke spelcassette zal standaard zijn voorzien van RAM geheugen om je spelvorderingen op te kunnen slaan. Geen gepiel meer met passwords dus.
De Japanners moeten op de DS wachten tot 2 december 2004, terwijl wij als Europeanen als laatste aan de beurt zijn, ergens in de eerste maanden van 2005. Waarom er nu nog geen Europese lanceringsdatum bekend is? Simpelweg omdat Nintendo nog niet weet hoe groot de vraag in de VS en Japan zal zijn. Hoe eerder er genoeg exemplaren overblijven om een lancering met goede aanvoer in Europa mogelijk te maken, hoe eerder we de DS hier in handen krijgen.



NEDERLAND DE BESTE OP WCG 2004!

Lekker dan! Gaan we een keer niet naar de World Cyber Gamers, winnen de Nederlanders drie keer goud en een keer brons! En nog veel belangrijker... daarmee werd Nederland ook meteen overall winnaar van de WCG 2004! Hiermee laat ons kikkerland dus grootheden als Korea en Amerika achter zich. Vooral het feit de schreeuwerige Amerikanen het nakijken te hebben gegeven, maakte de overwinning extra zoet.
Nederland behaalde medailles bij **UT 2004** (goud), **Warcraft III: The Frozen Throne** (goud) en **Project Gotham Racing 2** (goud en brons). Bij UT 2004 was Laurens Pluymaekers onverslaanbaar,



Manuel Schenkhuizen wist met WarCraft III: Frozen Throne de Koreaanse profs achter zich te houden en bij Project Gotham Racing pakten Arthur Vankan en Max Haverkamp Begemann respectievelijk goud & brons. Overigens namen de winnaars niet alleen een gouden plak mee naar huis maar ook nog eens 20.000 dollar per persoon aan prijzengeld. En daar kun je een heeeeeeleboel gamepjes voor kopen!

WIN EEN TRIP NAAR DE E3 2005 VOOR 2 PERSONEN

De Electronic Entertainment Expo, oftewel de E3, is het grootste gamesevent ter wereld. Elk jaar in mei showen werkelijk alle ontwikkelaars en publishers in een supervette setting in Los Angeles hun nieuwste games...en jij kunt daarbij zijn! Activision geeft samen met Power Unlimited deze mega vette prijs weg, de winnaar mag samen met een vriend of vriendin dit event bijwonen. Eenmaal daar bezoek je samen met de Power Unlimited redactie de Activision stand en krijg je de kans je bevindingen in de E3 uitgave van Power Unlimited weer te geven.

De prijsvraag bestaat uit vier delen. Het eerste deel verscheen in PU nummer 9 én stond in het bijgesloten Activision boekje. Vraag 2 vond je in PU 10 en vraag 4 in de Power Unlimited van 22 november.



VRAAG 3: WELKE BEURS TREKT DE MEESTE BEZOEKERS: E3, TOKYO GAME SHOW OF GAMES CONVENTION?

Mail je antwoord naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. E3 2005
Of schrijf naar:
Postbus 1913; 2003 BA Haarlem
O.v.v. E3 2005
Spelregels: Deze actie is op basis van vlucht en hotel, deelname is mogelijk vanaf 18 jaar (minimale leeftijd toegang E3), de prijswinnaar krijgt automatisch bericht. Voor meer info over de E3 check www.e3expo.com.





COMMENTAAR GT4 NIET ONLINE

Dat wat we altijd al geroepen hebben, is helaas waarheid gebleken; het constante uitstellen van Gran Tursimo 4 had maar één oorzaak: Polyphony Digital kreeg het spel niet fatsoenlijk online.
Twee keer stelden Boris en ondergetekende op de E3 de vraag aan creator Yamauchi: "hebben jullie problemen met de multiplayer en gaat de game 100% zeker online?" En tot tweemaal toe deed de Japanner er het zwijgen toe. Waarop een pr-gast van Sony er steeds snel aan toevoegde dat er geen problemen waren. Yeah right! En Ed is net de 20 gepasseerd.
Het is niet dat we Gran Turismo 4 nu niet meer willen spelen. Integendeel, ons ging het altijd al om de singleplayer, die is gewoon moddervet.
Maar roep dan niet dat je de beste online racer aller tijden gaat maken en dat je Microsoft wel even wat gaat laten zien. Want face it, de PS2 mag een hele dikke voorsprong hebben qua aantallen verkochte consoles en deze winter misschien weer over de betere line-up beschikken; op online gebied wordt hun ass echt dik gewhooped door de mannen van Bill. Zo is Project Gotham 2 al online en met Forza Motorsport gaan ze daar straks nog eens dik overheen.
J.J.







EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Fable is een RPG op de Xbox - voor als je het nog niet wist. Ik heb nu ongeveer drie uurtjes met een complete versie van deze game doorgebracht. Natuurlijk is dit niet genoeg om er een definitief oordeel over te kunnen vellen maar wat ik wel kan zeggen, is dat de eerste drie uren in de game me zwaar zijn tegengevallen.
Ik heb me op voorhand nooit bewust in Fable verdiept maar dat hoefde ook niet om te vernemen hoe briljant en baanbrekend deze game wel zou worden. Ongekend detail zou de spelwereld van Fable kennen, en de speler zou totale vrijheid genieten om in die wereld te gaan waar hij wil.
Ik heb gehoord dat Fable wat beter wordt naarmate je dieper in de game graaft maar ook dat de belofte van de vrijheid om door weidse omgevingen te zwerven in een wereld vol fantastische details nooit wordt ingelost.
Wat me in de eerste drie uur al wel is opgevallen is dat de personages niet zo mooi ontworpen zijn en technisch is de game matig, met trillerige omgevingen en een weinig vloeiende beeldverversing.

"DAT DE PRAATJES VAN MOLYNEUX EN MICROSOFT GROTENDEELS OPSCHEPPERIJ BETROFFEN, LIJKT ME DUIDELIJK."

Daarbij zijn de opdrachten vooralsnog behoorlijk voorspelbaar en weinig enerverend. Nogmaals, ik wil de game niet afbranden voordat ik er meer tijd aan heb besteed maar dat de praatjes van Molyneux en Microsoft grotendeels opschepperij betroffen, lijkt me duidelijk. Er wordt mij dikwijls aangewreven dat ik de grote, gehypte games van Nintendo van hoge cijfers voorzie. Dat is deels een terecht verwijt, al is het woordje 'gehypte' zelden van toepassing.
Vorige maand kreeg Pikmin 2 van mij 92 punten. De game is briljant en baanbrekend, vol fantastische details. Ik heb dat nooit door iemand van Nintendo horen zeggen, maar stelde het zelf vast door de game te spelen.
Deze maand krijgt Tales of Symphonia van mij ook alweer een Gold Award toebedeeld. Tales of wie? hoor ik sommigen zeggen. Inderdaad, er is nauwelijks ruchtbaarheid gegeven aan de release van deze kwalitatief hoogstaande RPG, waar Fable wat mij betreft niet eens bij in de schaduw mag staan.
Over een paar weken liggen Paper Mario 2 en Metroid Prime 2 in de winkel. Grote kans dat ik deze games ook alweer van hoge cijfers ga voorzien.
"Inflatie! Corruptie!" hoor ik de anti-Nintendo-commissie roepen.
Dingen roepen zonder het inhoudelijk te kunnen staven, veel mensen doen het graag. Persoonlijk houd ik echter van de aanpak van Nintendo. Relatief weinig roepen, des te meer leveren.

TOPPERTJES

In deze lijst vind je elke maand de games die de afgelopen drie nummers een 80 of hoger kregen.

Titel	Cijfer	Nr.
GAME BOY ADVANCE		
Mario Golf: Advance Tour	86	9
Kirby and the Amazing Mirror	85	8
Donkey Kong Country 2	80	8
F-Zero GP Legend	80	8
Sonic Advance 3	80	9
NES Classic Super Mario Bros.	80	8
PC		
Rome: Total War	94	10
Doom 3	93	9
Colin McRae Rally 2005	90	10
Thief: Deadly Shadows	89	8
De Sims 2	88	10
Codename: Panzers	84	10
Soldiers: Heroes of WW II	81	9
FIFA 2005	80	10
Perimeter	80	8
PLAYSTATION 2		
Colin McRae Rally 2005	90	10
Viewtiful Joe	90	10
Bujingai	88	10
Gradius V	86	10
Madden NFL 2005	86	10
Disgaea	84	9
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	84	8
Burnout 3	83	9
Champions Of Norrath	81	9
FIFA 2005	80	10
Formula One 2004	80	9
Psi-Ops	80	9
Smash Court Tennis	80	8
XBOX		
Fable	90	10
Colin McRae Rally 2005	90	10
Thief Deadly Shadows	88	8
The Chronicles of Riddick	88	8
Madden NFL 2005	86	10
Juiced	85	9
Tiger Woods PGA Tour 2005	84	10
Burnout 3	83	9
Full Spectrum Warrior	83	8
Obscure	82	10
Sudeki	82	8
FIFA 2005	80	10
Psi-Ops	80	8
GAMECUBE		
Pikmin 2	82	10
Animal Crossing	88	8
Donkey Konga	85	10
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	84	8
Pac-Man VS	82	8
FIFA 2005	80	10
Wario Ware Inc. Mega Party Games	80	8

MILJOENENGAMES

Waar sommige uitgevers blij zijn als ze 5000 stuks van een game wegzetten, gaat het anderen zeer voor de wind. Zo meldde Microsoft Game Studios dat Fable in de Verenigde Staten zeer succesvol startte. In de eerste week werden al vele records gebroken en is de game meer dan 375.000 keer over de toonbank gevlogen. Daarmee is het spel Xbox-recordhouders Halo en Stars Wars KotOR voorbij gestreefd. Ook in Nederland - waar de game een maand later in de winkels verscheen - was de vraag naar de game groot (officiële cijfers waren er nog niet).





Electronic Arts maakte onlangs bekend dat er, gebaseerd op interne gegevens, wereldwijd meer dan één miljoen exemplaren zijn verkocht van De Sims 2 in de eerste tien dagen. Hiermee is het de meest succesvolle lancering van een PC-game in de 22-jarige geschiedenis van EA.
Van de één miljoen exemplaren van de game is meer dan vijftig procent in Europa verkocht. In Nederland werden in één weekend meer dan 50.000 stuks aan de man (én vrouw!) gebracht, hetgeen echt ongekend is.
Het wachten is nu op de verkoopcijfers van GTA : San Andreas, Halo 2 en Gran Turismo 4...

WWW.POWERWEB.NL FORUM QUOTES

Is de nieuwe kleine PlayStation2 het kopen waard of een schaamteloze verkoopstunt?

Evil_Eendje: De meeste gamers (hardcore en mainstream) hebben toch al een PS2 in huis staan. Dus waarom zouden mensen die zich niet echt druk maken om hoe een systeem er uitziet er nog eentje kopen?

Kaasman: Ik heb helemaal geen PS2, dus als dit ding misschien niet al te duur wordt zal ik hem wel kopen, omdat ik toch een PS2 wil hebben en dan is deze natuurlijk nog even wat leuker.

E_A_G_L_E: Hij ziet er wel slick uit, en ik denk ook dat hij goed gaat verkopen. Het zou slim zijn als ze hem tijdens de kerstperiode uitbrengen, want dat is de tijd voor de cadeautjes voor de kindertjes. "Jantje, wat wil je hebben voor kerst?" "Die nieuwe PlayStation!!!!"

Jasper: Hij ziet er super cool uit. Ik zie niet in waarom dit schaamteloos zou zijn, iig niet erger dan die special editions. Ik weet niet hoe duur ie is maar als ik er een zou willen, zou ik wel voor deze gaan.

Brulkikker: Het gaat uiteindelijk toch om de games en de functionaliteit? Op die punten verslaat de Xbox momenteel de PS2 en Cube met gemak. Van een mooi bord alleen kun je niet eten zei m'n opa altijd (may god rest his soul).

Itsamemario: Persoonlijk zie ik niets slechts in het design van de PS2 dus een beetje overbodig. En net of je zo'n ding gaat meenemen op vakantie ofzo ...

Dracokato: Ik heb al een PS2 (bijna een jaar), maar zou mijn eigen PS2 niet inruilen voor een iets kleiner dingetje ofzow. Laat mij dan maar lekker dat grote logge ding behouden.

Digi_T: Sla ik mijn krantje open, lekker aan het ontbijt, zie ik op de economiepagina een plaatje van de PSP staan met de mededeling dat er 1 november een kleine versie van de PlayStation 2 op de markt komt, voor 149.-. Ik verslik me in m'n chocopops en denk: "Dit kan gewoon niet". Het kon ook niet want de PSP komt pas volgend jaar uit en gaat toch wel iets meer kosten. Wat blijkt nou: ze hadden een verkeerd plaatje bij het persbericht in de krant gezet. Lekker dan. Dat die achterlijke journo's van de Limburger (sorry hoor!) zich ff verdiepen in de materie ofzo!

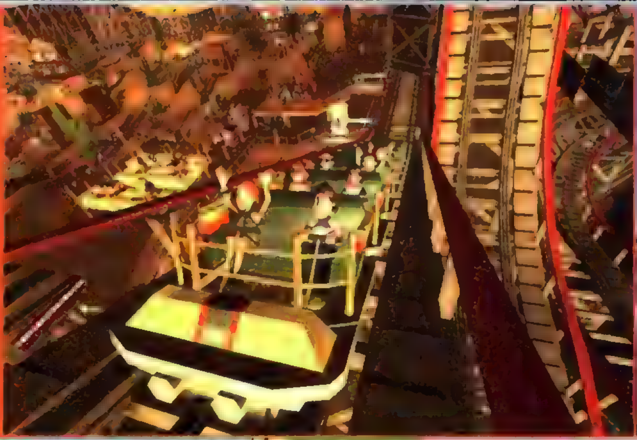
Shadowmaker: Je weet wat ze bij de PU wel eens zeggen: De media en games gaan niet samen. Is hetzelfde als vrouwen die autorijden!

POWERSPY

- In de toekomst zal de hardware die je op de Xbox 2 kunt aansluiten ook te gebruiken zijn voor de PC. Ook Xbox Live zal via de PC speelbaar zijn. Toffe shit want nu kan de immense PC online community hun krachten meten met de Xbox-mannen. Kunnen we eindelijk eens zien wie er het beste kan gamen: de PC-crew of de Xbox-adepten.
- De PSP blijkt ook een muzikaal apparaatje te zijn. De nieuwe handheld van Sony zal namelijk MP3 files ondersteunen. Kun je lekker Joy van Skate op je PSP draaien. Yes!
- Er zal ook niks veranderen. Iedereen was aanwezig bij het huwelijk van Steven op het Amsterdamse stadhuis...behalve Skate. Die kwam pas een half uur na de ceremonie binnenstormen. Het bruidspaar dat na Steven aan de beurt was, is nog steeds aan het bijkomen van de schrik.
- De maker van Rez en Space Channel 5, Tetsuya Mizuguchi, heeft een nieuwe game, genaamd Lumines aangekondigd voor de PSP. Yes! Vage shit op je handheld.
- Een jongeren-event is niks zonder een beetje trammelant. Nu, Gameplay leverde een opgepakt gamertje op. Het gassie trachtte namelijk zonder te betalen de hal te ontvluchten met een paar games. Helaas kwam hij een beveiligingsmedewerker tegen die een schijt-hekel had aan jongeren, games, lawaai en gappende gasten in het bijzonder.
- De bezoekers van Gameplay hebben het inmiddels gezien, de dode marmot op Niels z'n hoofd is verschwunden. En dat was even wennen. J.J. en Muriëlle waren de eerste die met dit feit geconfronteerd werden en beiden hadden niet in de gaten dat het Niels was. Sterker, J.J. meldde de kale onbekende man dat het nogal ongepast was voor een schoonmaker om achter de PC van de hoofdredacteur te gaan zitten. Even voor de goede orde; het was half negen 's avonds toen Niels even zijn kale knikker kwam tonen.
- We wachten op het eerste onderzoek dat een link legt tussen te veel gamen en het terugtrekken van de haargrens.
- Spider-Man 2 wordt een officiële launchtitel voor de Nintendo DS.
- Da's lekker. Heeft Atari bijkans een complete stand laten bouwen voor Juiced om deze op Gameplay te zetten, gaat Acclaim failliet. De game ligt bij het schrijven van deze Powerspy een beetje te dobberen in niemandsland en te wachten op een uitgever die de boel wil releasen.
Take Two is de meest serieuze gegadigde op dit moment. Of de uitgever eerst wil dat er nog getuned wordt aan deze tune-game is niet bekend.
- Midway gaat met een gangsterspel genaamd Fear & Respect komen. Inderdaad, nog een OG-spel vol staalharde brothers. Laten we hopen dat het wat wordt want we worden een beetje schijtziek van al die neppe gangster rip-offs en Midway heeft de laatste tijd al heel wat 'respect' van ons verloren.

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Wie: Frontier Developments Ltd / Atari
Waarop: PC
Wanneer: November 2004
Waarom wel: Omdat de beste pretparksim aller tijden eindelijk in 3D verschijnt en je deze keer ook zelf in first-person in je eigen bizarre creaties kunt rijden. Kotszakken bij de hand!
Waarom niet: Omdat eeh...de kotszakjes niet mee worden geleverd, en waar koop je die dingen?
Ach krijg de pip, deze game wordt gewoon the bomb!






HIDDEN & DANGEROUS 2: SABRE SQUADRON

Wie: Illusion Softworks
Waarop: PC
Wanneer: November 2004
Waarom wel: Omdat, zoals het er nu naar uitziet, de negen missies, de vier nieuwe gebieden, de nieuwe wapens en de online modes weer dezelfde veelzijdige gameplay bieden als het puike origineel.
Waarom niet: We zien de laatste tijd wel heel erg veel oorlog, kogels en guns en in dat opzicht heeft ook dit H&D deel weinig nieuws te bieden.





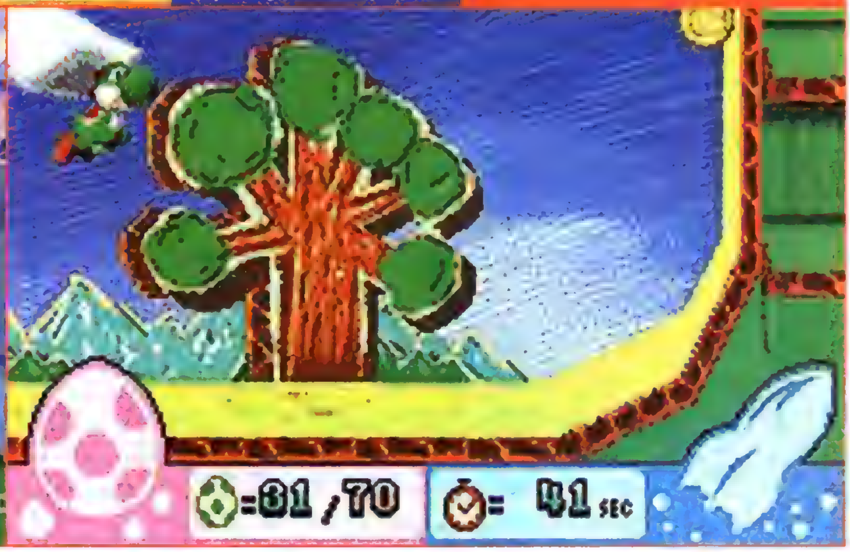

YOSHI UNIVERSAL GRAVITATION





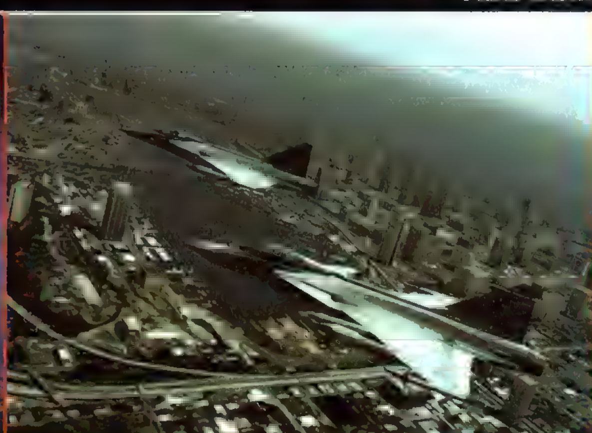
Wie: Nintendo
Waarop: Game Boy Advance
Wanneer: Ergens midden 2005
Waarom wel: Omdat dit vervolg op Yoshi's Story er uitziet om blij van te worden. Daarbij is de gameplay heel bijzonder: dankzij een bewegingsgevoelige chip die in de spelcassette is gebouwd, kun je waterpartijen en objecten in beeld heen en weer schuiven door de GBA naar links of rechts te kantelen.
Waarom niet: De overdaad aan snoepwinkelkleuren en mierzoete omgevingen kan kiespijn danwel buikkramp veroorzaken.





ACE COMBAT 5: SQUADRON LEADER





Wie: [illegible]
Waarop: PlayStation 2
Wanneer: Q1 2005
Waarom wel: Vergeet al die andere flightsims of zogenaamde vliegspelletjes. Dit is het enige dat je moet hebben als je op zoek bent naar de ultieme straaljager game. Heftige actie en bizar mooie graphics zullen [illegible]
Waarom niet: [illegible] ten wat er nu in hemelsnaam zo ontzettend tof is aan dit spelletje met al die uitermate realistisch vormgegeven vliegtuigen.





KILLZONE WASDROGER?



Stel, PU10 valt in de brievenbus en er zit een supervette Killzone DVD bij! Je ramt de DVD-speler aan om de boel uit te checken, de boel wordt ingeladen en...WTF! Een Whirlpool keuzemenu? Je checkt nog of je per ongeluk het TellSell kanaal hebt opgezet, maar nee! Tja er gaat wel eens wat fout, maar om deze hebben we erg hard moeten lachen. De DVD fabrikant bleek namelijk een aantal proefexemplaren (van Whirlpool dus) met de gewone te hebben vermengd. Enkele tientallen van jullie hebben dus een verkeerde versie gekregen. Geen paniek, gewoon voorzien van naam en adres naar ons opsturen en je krijgt de echte Killzone DVD.
Je kunt je moeder natuurlijk ook een [illegible]

PRIJSVRAAG

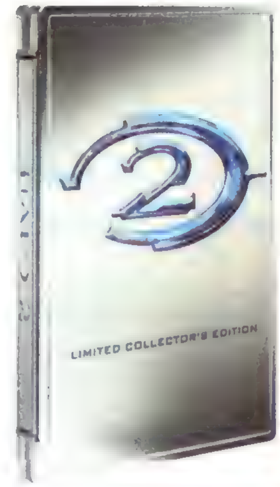
MAAK KANS OP HALO 2 PRIJZEN!

We hebben drie door Bungie hotshot Pete Parson gesigneerde Limited Editions van Halo 2 weg te geven en alsof dat nog niet genoeg is, maak je ook nog eens kans op 2 kaarten voor de exclusieve Halo 2 presentatie op 10 November ergens op een geheime lokatie in Amsterdam.

Wat moet je doen? Op de Gameplay heb je al kunnen zien hoever sommige mensen gaan om Halo 2 te spelen of een Xbox te winnen. Om te voorkomen dat jullie allemaal massaal je groene onderbroeken naar ons toesturen (eeew!), hebben we iets anders bedacht.

Stuur een foto van jezelf waarop te zien is dat je helemaal klaar bent voor Halo 2. Heb je alle benodigdheden in huis? Is je Xbox gepoetst? Heb je eten gehamsterd en is er genoeg toiletpapier? Laat maar zien! Degene die het best voorbereid is wint!

Stuur je foto digitaal naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Halo 2
Of per post naar:
Postbus 1913
2003 BA Haarlem



COMMENTAAR NINTENDO DS IS KLAAR VOOR DE STRIJD!

Nintendo is nog steeds alleenheerser op de portable spellenmarkt... maar dat zal niet lang meer duren. De N-Gage is het wellicht nog niet helemaal, maar toch zal het slechts een kwestie van tijd zijn dat gamen op een mobiele telefoon méér is dan een aardige manier om een verloren kwartiertje te vullen. Daarnaast worden ook de handpalmcomputertjes steeds geschiktere kandidaten om een serieuze spelervaring op te beleven.

We leven in een tijd waarin mobiliteit, technologie en videogames een hoge vlucht nemen. Het is dan ook niet logisch om Nintendo anno 2004 nog te beschouwen als het enige bedrijf dat deze drie hot topics op succesvolle wijze bij elkaar zou kunnen brengen.

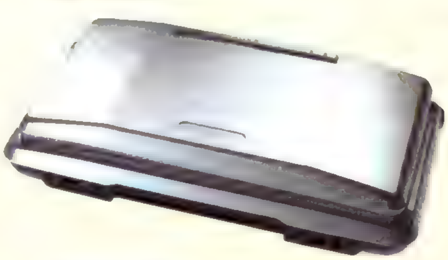
Terwijl de mini-PC'tjes en opgefokte telefoontjes bij Nintendo op de poort bonken, zal door Sony volgend jaar zonder veel moeite een bres worden geslagen in de muren die Nintendo's handheld-imperium omringen. Tenminste, daar ziet het naar uit.

WAKKER GESCHUD

De PSP heeft alles mee om op het gebied van mobiele consoles te worden wat de PlayStation was op het gebied van tv-consoles. Alleen is er ondertussen gelukkig wel het nodige veranderd aan de mentaliteit van Nintendo, de nu nog onbetwiste marktleider in de handheld-industrie.

Bij de release van de PlayStation liet Nintendo het, als toenmalige marktleider in de tv-console-handel, maar een beetje over zich heen komen. Het bedrijf was lui en arrogant geworden door de aanhoudende successen.

Ondertussen is Nintendo grondig wakker geschud. Niet alleen door de overweldigende manier waarop Sony het marktleiderschap naar zich heeft toegetrokken maar ook door de ongekende manier waarop nieuwkomer Microsoft in een paar jaar tijd een stuk markt heeft veroverd dat dat van Nintendo evenaart – en in sommige landen zelfs overtreft.



KNOKKEN

Nintendo lijkt niet van plan om net zo gemakkelijk het monopolie in de portable consolemarkt op te geven. Sterker nog; ze lijken voornemens om Sony voor elke millimeter terreinwinst te laten knokken.

Hun alertheid op de dreigende invasie blijkt allereerst uit de slimme manier waarop ze de positie van de Game Boy Advance SP versterken. Door de prijsverlaging naar 99 euro is het prijsverschil met de (waarschijnlijk veel duurdere) PSP extra scherpgesteld.

Door de console in speciale uitvoeringen te koppelen aan nieuwe software van populaire, exclusieve spelfranchises als Zelda en Mario, wordt een ander sterk punt van de GBA SP benadrukt.

Natuurlijk is het vooral de Nintendo DS die de PSP de wind uit de zeilen moet gaan nemen. Om het succes ervan zeker te stellen, pakt Nintendo weinig kinderachtig uit. Met 150 dollar is de prijs scherper dan vriend en vijand hadden verwacht, het marketingbudget is groter dan ooit voor de lancering van een Nintendo-console, en de console ziet er niet uit als een paarse lunchbox of een oranje verrekijker maar als een hippe hedendaagse gadget in zilver of zwart.

Daarbij haakt het ingebouwde PictoChat heel slim in op de huidige SMS- en MSN-rage en maakt de bijgeleverde demo van Metroid Prime: Hunters duidelijk dat Nintendo meer in huis heeft dan enkel Mario of Pokémon, waarbij gamers meteen kunnen proeven van de geneugten van een dubbel scherm, touch screen-functies, en draadloze multiplayer-actie.

Gaat Nintendo met al deze feiten het monopolie in de mobiele spellenmarkt behouden? Absoluut niet. Daarvoor brengt Sony te veel gewicht mee. Maar dit keer heeft Sony wel te maken met een tegenstander die terugvecht, en dat kan ze nog wel eens vies gaan tegenvallen.

De regel dat langdurig marktleiderschap arrogantie, eigengereidheid en overmoed in de hand werkt, geldt namelijk niet alleen voor Nintendo.

JURJEN

POWERSPY

- Beetje paniek op de internationale fora over de line-up van Xbox deze winter. Tuurlijk, we hebben Fable al en krijgen Halo 2, misschien wel de beste game met Kerst, maar voor de rest...de paniek brak vooral uit toen Ubisoft bekend maakte de release van de nieuwe Splinter Cell naar maart 2005 te verschuiven, terwijl de PS2-versie iets eerder uitkomt. Ouch!
- En de fans van de Xbox vergelijken hun situatie natuurlijk altijd met die van de PS2. En díe hebben een paar mooie maanden voor de boeg. Met veel toptitels en de absolute klapper deze Kerst: GTA: San Andreas. Ja, voer voor fikse spamwars op het net.
- De Japanse releasedatum van Metal Gear Solid 3: Snake Eater is bekend: 16 december. Een hapklaar brokje voor de Kerstman dus, ware het niet dat die baardmans in het land van de Rijzende zon helemaal niet zo populair is.
- Bij ons wel, maar ja, wie trekt zich daar wat van aan in de gamesbiz? Europa, waar ligt dat?
- Sinds Muriëlle een bak met guppen heeft geïntroduceerd, wordt er heel wat afgeneukt op de redactie. Jeroen kan nauwelijks meer werken door al het gekets in de kom. Gelukkig doen de guppen aan een soort van anticonceptie. Ze vreten gewoon hun baby's op. Relaxte beesten.
- Alhoewel de massa nog steeds FIFA aanschaft en niet Pro Evo, is EA mogelijk toch een beetje bang geworden van de Konami-kraker. Men heeft de release van FIFA 2005 namelijk naar voren geschoven, zodat het eerder in de winkels ligt dan de nieuwe Pro Evo. Slimme gasten daar.
- De lange cameraman en editor van Gamekings Rogier had al snel een nieuwe bijnaam op de Tokyo Gameshow: Long Lang Lau. De bijnamen van de rest kunnen we helaas niet bekend maken omdat ook minderjarige gassies dit blad lezen.
- Inderdaad dezelfde minderjarige gassies die op Gameplay dankzij de twee Bunnies van Ubisoft meer seksuele voorlichting kregen dan in zes jaar lagere school bij elkaar.
- Dat de Renault Laguna een toffe bak is, weten we inmiddels wel. Ed heeft het merk inmiddels meer gepimpt dan Alonso en Trulli bij elkaar. En die stoere op afstand bedienbare sloten van de Laguna met zo'n dikke creditcard zijn ook leuk hoor, maar als je batterij op is, vindt dan maar eens een nieuwe.
- Ed probeerde het op Gameplay, smeekte het publiek om een klein batterijtje, maar er kwam geen respons. Hoe de ouwe baas is thuis gekomen weten we niet. Wel dat ie pas dinsdag weer op zijn werk was. Nu ja, Utrecht-Monnickendam, dat is ook wel een etmaaltje of twee stiefelen.
- Overigens bleek achteraf dat ook een nieuw batterijtje niet geholpen had. Onze eindbaas had gewoon de hele dag z'n lichten aan laten staan. Tja, dan doet ook een Renault Laguna Grand Tour Dynamique 16V het niet meer.

POWERSPY

■ Bier drinken is tof en leuk maar het werkt sterk op je blaas. Dat merkte Ed na de persconferentie van Sony in de Amsterdamse club Jimmy Woo. Of het nu de opwinding was van de confrontatie met de nieuwe, sterk verkleinde PS2 of gewoon een overload aan gele kletsers; chauffeuse Muriëlle moest midden in de stad stoppen voor een pi(t)sstop.

■ We bieden bij deze de gemeente Amsterdam onze welgemeende excuses aan voor het bezoedelen van een bushokje.

■ Trillende bankjes waar je op ligt tijdens het gamen, complete racestoelen, controllers met ingebouwde ventilatie, waar is de tijd dat je wild werd van een eenvoudig Sidewindertje met zes knoppen?

■ In een week tijd FIFA 2005, Pro Evo 4 en Ajax Club Footbal spelen. Dan heb je dus op een gegeven moment echt last van Babylonische vingerverwarring. Waarom hebben al die games een andere besturing? We verliezen zo zelfs nog van de gamende cavia van de kinderen van Ed.

■ Jan is verhuisd en dat heeft J.J. geweten. In totaal moesten 471 dozen met games versleept worden. Onze wandelende spierbundel eist nu dat alle games op het formaat van de GameCube-diskjes worden gezet.

■ Overigens hebben we het dan nog niet gehad over de 352 dozen met DVD's en 568 dozen met CD's die Jan bezit. Want daar schrijft deze journalistieke duizendpoot ook over.

■ Aan zijn verzameling Orc-poppetjes mocht dan weer niemand komen. Terwijl die geen moer wegen.

■ De grote man achter Tomb Raider, Toby Gard, die was vertrokken bij Core om de megaflop Galleon te maken, is weer terug op het oude nest. Hij gaat bij Core de nieuwe Tomb Raider-game maken.

■ Wel een beetje triest. Eerst roepen dat je uitgekeken bent op de babe, dat je zal bewijzen dat je nog betere games kan maken, vervolgens een dik misbaksel produceren en dan weer met hangende pootjes terugkeren.

■ Overigens willen wij voor het salaris ie vangt bij Core, ook heel graag onze pootjes laten hangen.

■ Gerucht uit de religieuze sekte die Nintendo heet. De nieuwe Zelda zou op 22 mei 2005 uitkomen. Jurjen is nu al aan het turfen geslagen op de muur naast zijn roze Kirby bedje.

■ De president van Toshiba heeft gemeld dat de chip voor de PS3 bijna klaar is. En wij zeggen: thanks for the good news maar lekker belangrijk. We zien de console wel als ie klaar is. Of willen jullie de chip op een uitvouwbare poster?

■ We hadden al een bloedhekel aan het Vlaams Blok maar nu hebben ze helemaal afgedaan voor ons. Ze willen straks het spelen van gewelddadige games aan banden leggen. Het zou slecht zijn voor de mensen.

■ Alleen als blijkt dat alle aanhangers van de partij inderdaad fanatieke gamers blijken te zijn, stemmen we alsnog met deze stelling in.

GAMECUBE EXCLUSIVES NAAR PS2

Steeds meer "exclusieve" GameCube games komen uiteindelijk toch nog naar de PlayStation 2. Begrijpelijk, de PS2 is nog steeds by far de meest populaire console. Terwijl we Viewtiful Joe 2 al bijna op de Cube draaien, is deel 1 van deze even weirde als smaakvolle game nu uit voor de PlayStation 2. Wellicht nog leuker is de uitgave van Super Monkey Ball Deluxe. De twee rollende apengames die op de GameCube op heel wat bijval konden rekenen, zijn samengebundeld en komen naar de PS2 én de Xbox. Twee games voor de prijs van één dus, dat zien we graag. Het spel heeft in totaal 300 stages: 114 van Super Monkey Ball, 140 van Super Monkey Ball 2 en 46 exclusieve 'Deluxe' roads, speciaal voor de PS2-versie. Daarnaast zijn alle partygames van deel 1 & 2 van de partij en is er een nieuwe Challenge mode. Deze gecombineerde apenbende ziet begin 2005 het licht.





IN GESPREK MET...

GENEVIEVE LORD



PRODUCER MYST IV: REVELATION

PU: Hoe voelt het om in een industrie te werken die gedomineerd wordt door mannen?

Lord: Als je een dominerende vrouw bent is dat geen probleem ;) Maar serieus, ik heb altijd gestudeerd, geleefd en gewerkt met mannen dus voor mij is het geen probleem. Daarnaast probeer ik natuurlijk waar mogelijk wel mijn eigen persoonlijke vrouwelijke stempeltje te zetten.

PU: In Myst IV kun je niet meer vrijelijk rondlopen in third en first-person view. Waarom hebben jullie gekozen terug te gaan naar de 'old school' stijl?

Lord: We waren allemaal fans van de originele games en daar werkte deze besturing heel goed. Bovendien kun je op deze manier beter opgaan in de omgeving waar je op dat moment in verkeert én kan, ondanks de grafische pracht, iedere PC deze game nog aan.

PU: Het staat er momenteel niet best voor met het adventure genre; projecten worden links en rechts gecancelled. Wat vind je van deze trend?

Lord: Ik denk dat er zeker toekomst voor adventures is, zolang je maar innovatief te werk gaat. Te veel games zijn kopieën van voorgaande games waardoor de interesse bij het publiek afneemt. Myst IV is weliswaar trouw aan zijn roots maar introduceert tegelijkertijd zoveel nieuwe features dat we de franchise als het ware opnieuw leven inblazen.

PU: Waarom denk je dat Myst na al die jaren nog steeds zo populair is?

Lord: Omdat de werelden net zo overtuigend als fantasievol zijn. Het neemt spelers mee op een reis die ze in het echte leven nooit ervaren. Ook de diepe achtergrondverhalen maken dat mensen geïnteresseerd blijven; ze willen weten hoe het verder gaat...

PU: Waarom werkte de online gameplay in URU niet?

Lord: Zware configuraties en breedbandverbindingen waren noodzakelijk om URU Live te spelen en uiteindelijk bleek dat het aantal Myst spelers die hierover beschikten te laag te zijn.

PU: Een van de peilers in Myst is uiteraard het puzzelgedeelte. Maar hoeveel variaties van puzzels kun je bedenken? Zijn alle puzzels al niet een keer gedaan; met andere woorden: hoe hou je de gameplay fris en uitdagend?

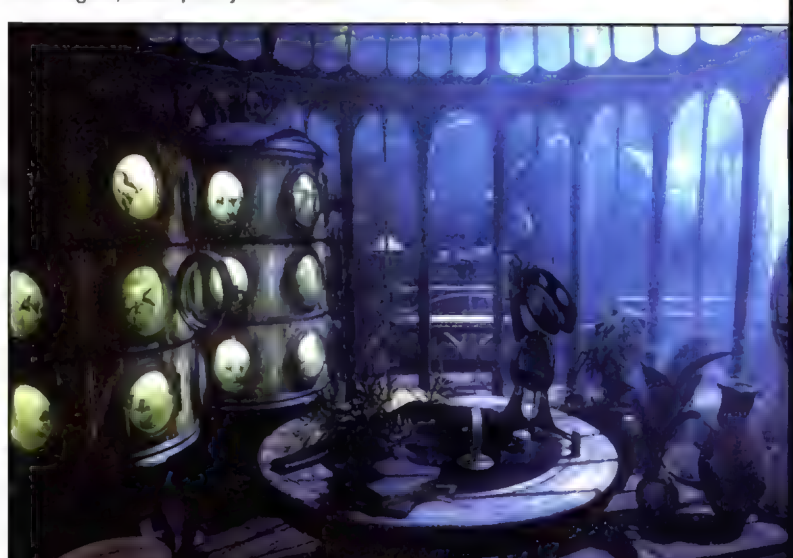
Lord: Myst IV is naar mijn mening geen puzzelgame, het is een verhaal gedreven spel. Dat betekent dat de puzzels volledig geïntegreerd zijn in de wereld en het verhaal. Daarnaast zijn ze extreem gevarieerd en uitdagend, zowel qua stijl als executie. Er zijn puzzels geënt op geluid, communicatie met NPC's, elektromagnetisme, mechanieken, het ecosysteem, lichtinval en ga zo maar door.

PU: Waar halen jullie de inspiratie voor al die hersenpijnigende puzzels vandaan?

Lord: Het valt me op dat onze gamedesigners erg veel lezen, veel films kijken en een brede interesse in verschillende culturen hebben. Ik denk dat ze daar uit putten.

PU: Myst IV lijkt uiterlijk meteen op... een Myst game. Hoe geef je spelers het gevoel dat ze daadwerkelijk een compleet nieuw spel spelen?

Lord: Om te beginnen zijn alle speelwerelden onderling heel verschillend, zowel qua uiterlijk als interactie. Daarnaast hebben we een nieuwe technologie ontwikkeld die ons in staat stelt om 2D pre-renderd achtergronden te mixen met 3D effecten. Hierdoor komen de werelden van Myst tot leven als nooit te voren.



JAPANEWS

■ Je kunt natuurlijk al een heleboel 'Japanews' lezen in het verslag van de Tokyo Game Show maar onze Sushi-connectie kwam natuurlijk ook nog met wat laatste nieuwtjes. Wat hebben een slang en een aap met elkaar te maken? Nou volgens Kojima alles. Bekijk het plaatje onder maar eens. Zien we daar meneer Snake niet achter wat "Apes" aanzitten? Yep, dat zijn dezelfde aapies als in Ape Escape en Kojima heeft toegeven dat hij het spel Ape Escape zo leuk vindt dat hij de apen een gastrolletje heeft gegeven in Metal Gear Solid 3.



■ Er was tijdens de introductie van de PlayStation 2 al sprake van een Final Fantasy VII remake maar die kwam er nooit. Nu is er Final Fantasy VII Dirge of Cerberus, een wat actievoller spel met niemand minder dan Vincent in de hoofdrol.

■ Oz is een RPG van de makers van Suikoden III. Het opvallende is dat ze de hulp hebben ingeschakeld van niemand minder dan Koji Igarashi, de man achter Castlevania (PS2) en het bloederige actiespel Nanobreaker. We verwachten een RPG waarbij de gevechten niet menugestuurd maar meer als een driedimensionaal actiespel zullen plaatsvinden.



■ Sega Rally is terug, althans bijna terug. Dat zullen een hoop dertigers tof vinden maar we betwijfelen of de nieuwe generatie warm gaat lopen voor dit spel.





COMMENTAAR GAMEN IS HOT!

Gamen is hot. Gamen leeft onder de jeugd. De rest van de wereld begint het eindelijk ook door te krijgen. De afgelopen Power Unlimited Gameplay is een goed voorbeeld van hoe populair dit medium tegenwoordig wel niet is. Duizenden gamers die bij elkaar komen om de nieuwste titels te checken, tegen elkaar te spelen en simpelweg te ouwehoeren over alles gerelateerd aan videogames. Dat klinkt natuurlijk geweldig... en dat is het ook.





Het lijkt tegenwoordig de normaalste zaak van de wereld om een gamer te zijn. Toch was dat vroeger wel even anders. En dat besefte ik toen ik op de Gameplay met een jongen stond te praten die mij liet weten zijn vrienden op school zwaar jaloers te gaan maken met het feit dat hij lekker al Halo 2 had gespeeld.
Hierdoor moest ik terugdenken aan mijn eigen schooltijd waar het er toch wel wat anders aan toe ging, en dan ben ik echt geen ouwe lul zoals (*censuur - Eindredactie*).

WEIRDO'S

Wij (de gamers) waren de weirdo's en zwaar in de minderheid. Er zaten een paar honderd man bij mij op school, maar je wist precies wie ook graag virtuele avonturen beleefde. Dat waren namelijk maar een handjevol fanatiekelingen.
Natuurlijk kwamen er destijds wel meerdere kids in aanraking met videogames, maar het aantal dat net zoals ik besloot al zijn wakkere uren van de dag gamend door te brengen was gering.
Als er toen een soortgelijke beurs was geweest als de Gameplay dan was ik de dag daarna snel uitgeluld op school, als je begrijpt wat ik bedoel. Je had natuurlijk wel die ene Chinese jongen die sporadisch vette shit van familie kreeg toegestuurd waar je op niveau mee kon kletsen maar veel verder dan dat ging het niet.

IMPORT

Medeverantwoordelijk voor de toenmalige schaarste aan geestverwanten, was de verkrijgbaarheid van videogames. Wilde je de standaard consoles en games hebben dan wandelde je natuurlijk gewoon de eerste de beste speelgoedwinkel in. Maar in ons aller geliefde land van de rijzende zon verscheen natuurlijk veel meer moois. Via krantjes en advertenties raakte je in contact met mensen die op bestelling spullen meenamen uit Japan, of belandde je bij die ene importwinkel waar je je helemaal suf betaalde voor een game. Zo heb ik ooit een flinke smak geld neergelegd voor de Super Famicom, aangezien deze echt pas jaren later hier uit kwam.
We mogen dan ook blij zijn met de redelijk korte periode tussen het verschijnen van consoles in het land van herkomst en bij ons, evenals het hier uitbrengen van bijna alle games.
Ik bedoel... we hebben nu zelfs goede ontwikkelaars in Europa, wat tot gevolg heeft dat sommige games eerst bij ons uitkomen.
Wat ik vooral wil zeggen is dat ik dankbaar ben voor de huidige stand van zaken wat betreft videogames, en de grote hoeveelheid mede-nerds om mee te kletsen!

STEVEN

POWERSPY

■ Hilarisch bericht uit de Star War Galaxies-community. Een medewerker van Sony Online Entertainment was het gezeik van de gebruikers zo zat, dat hij zijn baan direct opzegde.
■ Ons zul je nooit horen zeggen dat mensen op het forum lastig zijn...
■ De actiegame Roque Trooper van Rebellion zal ook naar de PC komen.
■ Toch wel opmerkelijk. Doom 3 ligt al zestien lichtjaar in de winkels en pas nu is er een demo.
Is een beetje als een auto kopen en na twee weken teruggaan naar de dealer om een proefritje te maken.
■ Het gevecht op de redactie over wie Halo 2 mocht reviewen is voor PU-chief Niels gelukkig uitgebleven. Bijna iedereen zat in Tokyo op het moment dat we de afspraak moesten maken.
■ De actiegame Second Sight van Codemasters komt waarschijnlijk in november ook uit op de PC. Prima spelletje.
■ Wel even wennen trouwens om games van Codemasters op de Atari stand te zien. Maar sinds een maand doet Atari in de Benelux de distributie van de Codies in de Benelux.
Is toch een beetje als medewerker van Ajax die de pr moet doen voor PSV.
■ Er gaan geruchten dat de Xbox 2 al min of meer klaar is voor productie en dat Microsoft alleen maar wacht op het juiste tijdstip.
Tuurlijk, en het nieuwe World Trade Centre is morgen ook af. Dat duurt dus echt nog wel een dik jaar.
■ De Poolse developer CITY Interactive komt binnenkort met een harde shooter genaamd Terrorist Breakdown.
Of Bin Laden zich beschikbaar heeft gesteld voor een motion capture-sessie is helaas niet bekend.
■ Microsoft blijft maar proberen de harten van de Japanners te stelen. Nu krijgen die koppige mazzelpikken weer een Xbox bundel voor een krappe 150 euro met daarin een Xbox, DVD playback kit, remote control, Blinx 2, Top Spin, Halo, Project Gotham Racing 2 en een Xbox Live abonnement voor twee maanden.
Het wordt de hoogste tijd dat we hier in Europa ook eens flink lullig gaan doen tegen Microsoft.
■ En dat betekent dus niet 375.000 maal Fable kopen in de eerst week van de release...
■ Jim Carrey zal een stem voor zijn rekening nemen in de game 'Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Events', die door Activision wordt uitgebracht. Eén voordeel, we hoeven nu niet tegen die irritante rubberen bek van hem aan te kijken.
■ Hilarisch, een model dat is verwerkt in een game van EA (Spider-Man?) heeft geklaagd omdat haar tieten te groot waren gemaakt in de game.
Volgens haar eigen zeggen is ze niet vies van een paar flinke boobs maar draagt ze in het spel toch echt twee cups grotere memmen.
Goh, wat vervelend nou.


DEFJAMFIGHT4NY.COM
Def Jam FIGHT FOR NY
CALL OUT OVER 40 HIP-HOP STARS
AND TAKE THEM ON IN OVER 90 STREETFIGHTS.
BRAWL WITH 5 DIFFERENT FIGHTING STYLES
IN OVER 20 ANYTHING-GOES BATTLEGROUNDS.
WILL YOU BE THE ONE LEFT STANDING?
BONECRUSHER BUBBA SPARXXX
BUSTA RHYMES
CAPONE CARMEN ELECTRA
COMP CRAZY LEGS
DANNY TREJO DAVID BANNER
DJ ENUFF DJ FELLI FEL
ELEPHANT MAN ERICK SERMON
FAM-LAY FAT JOE FLAVA FLAV
FREEWAY GHOSTFACE KILLAH
HAVOC HENRY ROLLINS
ICE T JOE BUDDEN
KIMORA LEE LIL' FLIP LIL' KIM
N.O.R.E. OMAR EPPS PRODIGY
SEAN PAUL
SHAWNNA SLICK RICK
SNOOP DOGG
STICKY FINGAZ WARREN G
WC XZIBIT
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, the EA GAMES logo and Challenge Everything are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Def Jam® and Fight For NY™ and all associated logos and marks are used under license from DJR Holdings, LLC and Simcoh, LLC. Phat Farm™ is used under license from Phat Fashions, LLC. Def Jam artists appear courtesy of The Island Def Jam Music Group. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand.
EA GAMES
Challenge Everything

BATEN KAITOS
ETERNAL WINGS

Met Tales of Symphonia heeft Namco exclusief voor de Cube een 3D-RPG van zeldzame klasse afgeleverd. Ze lijken het trucje te gaan herhalen met Baten Kaitos: Eternal Wings.



Ik kom niet echt ver in de Japanse versie maar als ik de dingen die ik heb gezien en gedaan optel bij mijn indrukken uit de Amerikaanse demo-versie, begin ik toch behoorlijk enthousiast te raken over Baten Kaitos.
In deze geheel nieuwe RPG-franchise van Namco ben jij een soort beschermgeest/gewetensvolle stem uit het onbewuste van hoofdpersoon Kalas. Je bestuurt deze gevleugelde gozer door middeleeuws ogende fantasiewerelden die net als in Skies of Arcadia afgesplitst van hun moederplaneet door het luchtruim zweven.
Het verhaal krijgt meteen al een bijzonder tintje doordat Kalas zich met regelmaat rechtstreeks tot je wendt, alsof je een werkelijke bestaande entiteit bent die controle uitoefent op zijn handelingen en het welslagen van zijn missies in de hand heeft. Hij zit er niet eens zo ver naast.

SCHILDERIJ

De vormgeving van het spel doet denken aan de remake van Resident Evil (RE). Ook in Baten Kaitos zijn de omgevingen meestal niet opgebouwd uit 'echte' 3D-elementen maar uit vaste, stilstaande achtergronden, waarbij de verplaatsbare objecten en voorbij wandelende personages wel op de gebruikelijke manier in 3D zijn vormgegeven.
Net als in de RE-remake grijpen de twee verschillende manieren van vormgeving bijna naadloos in elkaar. De illusie een coherente spelwereld te bekijken wordt versterkt doordat de stilstaande achtergronden zijn volgepakt met bewegende elementen, zoals golvend gras, voorbijtrekkende wolken en kabbelende beekjes. Ook door beeldeffecten als licht val, laaghangende mistflarden, rook en hittetrillingen worden de twee stijlen met elkaar verbonden tot soms wonderschone landschapjes.
In tegenstelling tot het beoogde ranzig-realisme van Resident Evil neigt de totale indruk van Baten Kaitos echter meer naar die van een kleurrijk zeventiende eeuws olieverfschilderij.

KAARTEN

Elk voorwerp in het Baten Kaitos-universum bestaat uit een bepaalde hoeveelheid energie die kan worden samengebald en opgeslagen in de kaarten die Kalas bij zich draagt. Deze kaarten kun je gebruiken om puzzels op te lossen, en zul je ook hard nodig hebben om de gevechten met monsters en vijanden te overleven.
De gevechten laten jouw helden en hun tegenstanders om beurten acties uitvoeren in semi-realtime, waarbij je snel kaarten uit je gevechtsdeck moet trekken om aanvallen uit te voeren en verdedigende voorwerpen te activeren.
Naast de neutrale acties behoren de kaarten tot zes verschillende elementen, waarbij elk element een directe tegenhanger heeft. Fire tegenover Ice, Chrono tegenover Wind en Light tegenover Dark.
Tot het punt dat ik de game gespeeld heb, waren de gevechten best wel onderhoudend maar bij lange na niet zo vermakelijk als het directe hak-en-knalwerk in Tales of Symphonia. Toch, omdat de gevechten in Baten Kaitos meer op strategische overwegingen lijken te leunen, moet ik misschien wat meer tijd doorbrengen met een Engelstalige versie om door de vermoede diepgang te worden gegrepen.



Tel de cijfers van de drie kaarten linksonder bij elkaar op en deel dit door de kaart linksboven. De uitkomst vertelt meer over deze dame. (Jezus, wat je al niet verzint voor een bijschrift...)



Wat zullen die mensen een zooi airmiles sparen!.

KLASSIEK

Tot nu toe ben ik erg onder de indruk van Baten Kaitos. Mijn impressies van gevechten en verhaal zijn te spaarzaam om een sluitende vergelijking met andere RPG's te kunnen maken maar afgaande op beelden, muziek, presentatie en besturing bekruipt me toch de indruk dat we hier met klassiek materiaal hebben te maken.
Net als bij Resident Evil 4 en Tales of Symphonia doet het me goed om vast te kunnen stellen dat derde partijen blijkbaar nog genoeg vertrouwen hebben in de Cube om zoveel tijd en moeite te steken in dit soort grootse (tijdelijk) exclusieve projecten, al dan niet ondersteund met de centjes van Nintendo. Als games van dit kaliber met enige regelmaat naar de Cube blijven komen, wordt de afwezigheid van andere interessante third party-titels al een stuk minder pijnlijk.

"MIJ BEKRUIPT DE INDRUK DAT WE HIER MET KLASSIEK MATERIAAL HEBBEN TE MAKEN."



"Hé maat, neem jij effe die Siberische zeepoema over dan kan ik effe in m'n interface kijken of er een warmer jasje te scoren is."



"Kan ik er wat aan doen dat de coupe Ibrahimovic in de mode is?"

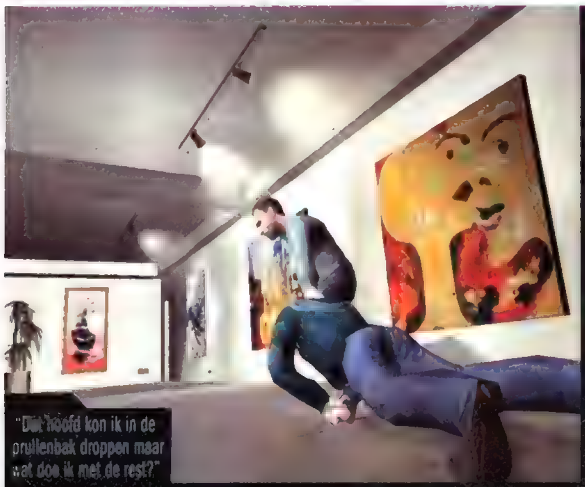
+ Beeld, presentatie, muziek, alles is [illegible] netjes verzorgd.
− De gevechten met kaarten [illegible]

PLAYSTATION 2

SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

VERWACHT: 17 NOVEMBER

JEROEN



"Dat hoofd kon ik in de prullenbak droppen maar wat doe ik met de rest?"



"Wie gooit er nou een antieke stoel weg? O, nu zie ik 't; hij is lek."

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Deel 1 van The Getaway was commercieel redelijk succesvol. Toch was de game allesbehalve perfect. Zou men iets geleerd hebben van die fouten?

Hoewel ik een preview-versie speelde en nog geen definitieve conclusies kan en mag trekken, deed The Getaway Black Monday mij schrikken; alle fouten die in The Getaway zaten, zitten er nog steeds in!
Naast het feit dat de hoofdpersonages opnieuw zijn uitgerust met een onbeperkte hoeveelheid aan Vanish Oxy Action waardoor bloedvlekken als sneeuw voor de zon verdwijnen, is er ook niks veranderd aan het hele richtsysteem, is de kunstmatige intelligentie nog steeds van een bedenkelijk niveau en is het personage dat je onder de knoppen hebt, nauwelijks normaal te besturen.

SLECHT

Waar het allemaal misgaat durf ik niet met zekerheid te zeggen maar ik heb wel een vermoeden. De ontwikkelaar achter The Getaway Black Monday blijft maar hameren op het feit dat er een synergie optreedt van film en videogame, dat er echte acteurs zijn gecast en dat het geheel allemaal super realistisch in beeld wordt gebracht.
En volgens mij gaat het daar mis; een videogame is namelijk geen film en al helemaal geen samensmelting van beide amusementsvormen.
Er worden hierdoor fundamentele fouten gemaakt met alle gevolgen van dien. Weliswaar zijn de omgevingen uiterst gedetailleerd maar de animaties van de diverse personages komen juist knullig over, evenals de ongelukken die plaatsvinden op de wegen van Londen. Omstanders reageren wél als er een dode valt maar niet als jij met getrokken wapen door de stad wandelt of wanneer er een dame in spannende lingerie passeert.
Zeker als je een spel tracht te creëren dat realisme als uitgangspunt heeft, kun je hier je vraagtekens bij zetten.

IJDELE HOOP

Wat me wel deugd deed was het feit dat er naast de Story mode, ditmaal wel een modus in The Getaway is gestopt waarbij je vrijelijk door de stad kunt bewegen.
De mogelijkheden waren op dit moment echter nog schamel. Je moest een keuze maken voor een gebied van waaruit je wilde beginnen en bij ieder gebied hoorde een ander personage. Zo reed ik bijvoorbeeld met een dame in een lederen pakje met ontbloot achterwerk. Op hoge hakken en in je blote kont door de straten van Londen wandelen leverde overigens, zoals eerder gemeld, weinig bekijks op.
Het was in deze preview-versie overigens niet mogelijk om met je personage andere wagens te 'lenen'. Ik neem aan dat dit nog wel gaat veranderen in de uiteindelijke game.
Toch kan ik niets anders zeggen dan dat de preview van The Getaway Black Monday mij een ongemakkelijk gevoel heeft gegeven. De hoop dat men toch op zijn minst iets had geleerd van alle fouten uit het origineel, lijkt ijdele hoop te zijn.

GAME BOY ADVANCE

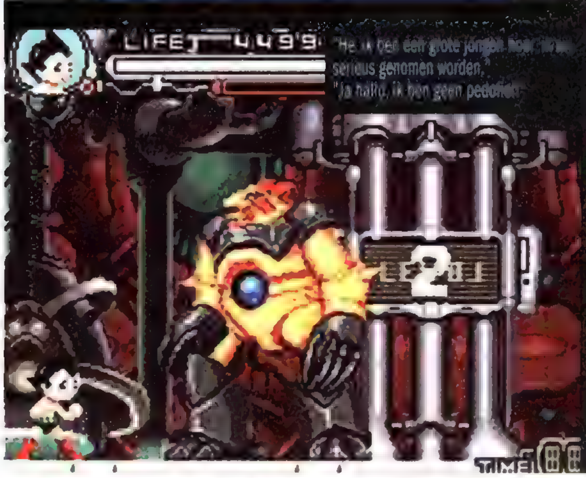
TREASURE • HITMAKER • SEGA • WWW.SEGA.COM

VERWACHT: NNB.

JURJEN



Ik zie liever Japanse games met kortgerokte meisjes met grote tieten dan een halfnaakt jongetje. Maar da's natuurlijk heel persoonlijk.



"Hé, ik ben een grote jongen ... serieus genomen worden."
"Ja hallo, ik ben geen ..."

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR

Astro Boy ziet eruit als een halfnaakt kleutertje maar in feite is het een robot die heel goed kan knokken.

Met zijn stalen vuisten beukt een halfnaakt kleutertje tegenstanders keihard uit de weg en dankzij de raketaandrijving in zijn benen kan hij zelfs stukjes vliegen, terwijl in zijn rug een geweer zit verstopt waarmee hij 360 graden om zich heen kan schieten. De grootste troef schuilt in zijn arm, hierin is een laserkanon gebouwd dat in compleet opgeladen toestand een totale kudde bronstige olifanten zou kunnen vellen.
Al deze moves staan jou als speler ter beschikking in het flitsende actiespelletje dat Astro Boy heet, en zomaar ineens op mijn deurmat lag. Of en wanneer deze game ook in Europa wordt uitgebracht is nog niet bekend maar de game heeft me zoveel plezier geboden dat ik het niet kan laten mijn enthousiasme met je te delen.

HELL YEAH

Astro Boy levert ouderwets goede nonstop explosieve 2D-actie. Als je net zo'n nerd bent als ik, begrijp je wat ik zeg als de game me wisselend deed denken aan Mega Man X (yeah!), Axelay (hell yeah!) en Super Probotector (muthafuckin' hell yeah!).
Nu even voor de normale mensen; je beweegt Astro Boy lopend, vechtend, schietend en vliegend van scène naar scène, voorbij prachtige gelaagde achtergronden die op verschillende snelheden door het beeld schuiven, ondersteund door prettig opgefokte synthetische rockmuziek.
Meestal moet je in een gebiedje eerst alle vijanden verslaan voordat je door kunt lopen naar het volgende. Maar deze korte, explosieve gevechtsscènes bieden steeds weer iets nieuws, met soms onverwachte gebeurtenissen.
Al spelend ontstaat zo een moeilijk te omschrijven sfeertje dat je helemaal in het spel zuigt. Na het verslaan van een groep vijanden dondert de volgende groep, veel sterkere, vijanden alweer het beeld in. Met knallende, smart-bomb-achtige, wapens blaas je het zootje op, waarna eindbaasachtige transformerende reuzenmonsters het beeld komen vullen. En zo gaat het maar door.

IMPORTEREN!

Waar andere games vaak leunen op het herhalen van hetzelfde trucje, biedt deze game telkens weer nieuwe situaties, vijanden en omgevingen.
De game is niet erg groot, maar kent wel verschillende moeilijkheidsgraden en de mogelijkheid naar verstopte personages te speuren die je helpen Astro Boy's eigenschappen (Life, Punch, Laser, Shot, Jets en Sensor) te versterken.
Dit is typisch zo'n game die je telkens weer oppakt om je prestaties of high score te verbeteren, of gewoon omdat de actie zo lekker wegspeelt dat je iedereen en alles om je heen eventjes zult vergeten.
Als jij ook wel eens terugverlangt naar de hoogtijdagen van de 16-bit actiespellen, dan mag je net als ik hopen dat deze game binnenkort ook in Europa wordt uitgebracht. Of je neemt natuurlijk gewoon het recht in eigen hand: importeren die hap!

ARTOON • MICROSOFT • TEL. 020-5001005 • WWW.XBOX.COM

XBOX

JAN

VERWACHT: Q4 2004

BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE

De enige Xbox platformheld heet Blinx en het tijdmanipulerende poezenbeest laat binnenkort voor de tweede keer zijn snorharen zien. Wordt het spinnen of kattengejank?

Blinx was een opvallende platformer die een bescheiden succesje kende maar niet de gehoopte Jak of Mario van de Xbox werd. Het spel kende veel sfeer en grappige tijdtrucjes maar vooraf werd te hoog van de toren geblazen.
Dankzij de ingebouwde harddisk van de Xbox kon het spel dingen in beeld toveren die op geen enkel andere console mogelijk waren, beweerde men. Prince Of Persia verwees die stelling iets later naar het rijk der fabelen.
Toch was de eerste Blinx best een leuk spel en is de tweede kans die Artoon krijgt met MoTaS (Masters of Time and Space) verdiend.

TIME POWERS

In feite is veel bij het oude gebleven. De vijandige tijd op z'n kop zetten staat weer centraal, de varkens zijn opnieuw van de partij, evenals Blinx met zijn stofzuiger en zijn Time Powers. Hiermee kan het kranige katje zijn acties en de wereld om hem heen vertragen, terugspoelen, versnellen, de boel opnemen en met een opname van zichzelf door het level heen denderen. Deze tijdkrachten kun je gebruiken om de bizarre vijanden te verslaan en puzzels op te lossen.
Verbeterd is onder andere de camera, die deze keer een stuk meer solide is, verder is de level-layout veel fraaier uitgewerkt en kun je nu in willekeurige volgorde tijdkristallen verzamelen en toepassen (drie dezelfde geeft een Time Power). Vooral laatstgenoemde gegeven is een hele verbetering.

MODES

Naast de singleplayer kun je ook co-op samen in het spel duiken, met een lookalike Blinx. Leuk is dat de game een stuk lastiger (uitdagender in dit geval) wordt als je met zijn tweeën de tijd naar je hand gaat zetten. Daarnaast zijn er specifieke co-op doelen, waardoor een simpele herhalingsoefening van de singleplayer achterwege blijft. En dan is er ook nog de four-player Battle mode waar je met vier man achter een console aan de gang kan.
Om nog meer variatie te bieden, zijn er in singleplayer ook stealth missies die je speelt als de Enemy Pigs. Leuk is dat je niet 'tijd' maar 'ruimte' naar je hand kunt zetten door wormholes en zwarte gaten te creëren.
Toch waren de missies als varken minder leuk dan de gameplay met Blinx en vond ik dit onderdeel eerlijk gezegd wat geforceerd overkomen.
Deze preview-versie was verder te kort om al een echt oordeel te vellen. Zo heb ik geen idee hoe groot het spel is en of er Xbox Live gameplay mogelijk wordt. Maar binnenkort zien we of alle spreekwoordelijke puzzelstukjes op hun plaats vallen. En dan ga ik nu de kattenbak verschonen, want het meurt hier verschrikkelijk!


Blinx doet de Moonwalk... of is het de Catwalk?


In één schot gecatstreerd!

A2M • EIDOS INTERACTIVE • WWW.GETONDAMIC.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

SKATE

VERWACHT: PS2 NOVEMBER 2004 / XBOX FEBRUARI 2005

GET ON DA MIC

Na Karaoke Stage en SingStar krijgen we nu een heuse rap karaoke game waarin je je homies kunt laten horen wat voor wrede mc je wel niet bent. Of denkt te zijn...

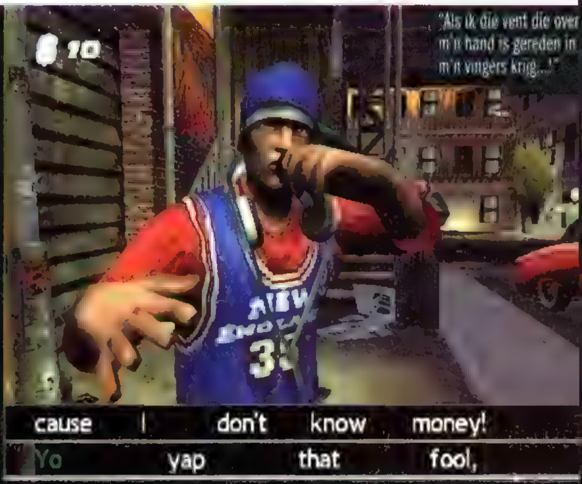
Tja, het moest er een keer van komen. Na de stembandjes flink verkracht te hebben met de voornamelijk op oude en nieuwe pophits gebaseerde karaoketitels van Konami en Sony, komt Eidos nu op de proppen met een rap karaoke game. Get On Da Mic werkt zo'n beetje volgens hetzelfde principe als de andere karaoke games; kies een character of creëer er zelf een en verander van een nobody die thuis voor de spiegel van de badkamer z'n ding doet in een ware superster die met de nodige blingbling aan z'n lijf voor uitverkochte zalen staat.
Dit laatste is voor velen een niet of nauwelijks te verwezenlijken droom (met blije popliedjes zingen heb je vandaag de dag een grotere kans van slagen) dus wellicht is deze game dan een leuk alternatief. Heb je toch een beetje idee dat je de man bent.

NEP

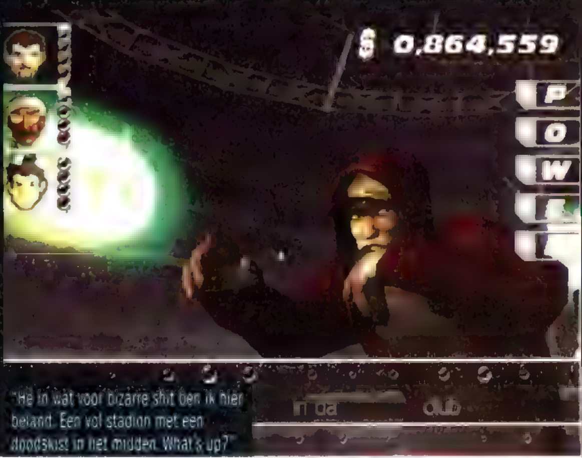
In GODM tref je een veertigtal songs aan die helaas niet gelicenseerd zijn. Nummers als Snoop Dogg's Gin and Juice, Missy Elliott's Work It en M.O.P.'s Ante Up zijn opnieuw in elkaar gezet, waarbij de vocalen op sommige nummers wel erg nep klinken. De hiphop cultuur is nu eenmaal anders dan de pop cultuur, die al jarenlang geteisterd wordt door soundmix shows en dergelijke. Dat zie ik met rap niet zo snel gebeuren want wie op een podium een van z'n grote helden probeert te imiteren, wordt al snel voor 'biter' uitgescholden en het podium af geschreeuwd (of gebeukt).
Maar ach, wat boeit het. Het gaat er per slot van rekening om dat jij jouw mic skills op een zo goed mogelijke manier ten gehore brengt, en met deze game kan dat op een vrij speelse manier.
Het is hier dus de bedoeling dat je zo ritmisch en precies mogelijk de woorden die over je beeldscherm rollen mee rapt. Hoe beter je dit doet, hoe hoger je ster zal rijzen.
Naarmate je populairder wordt, kom je voor een groter maar ook kritischer publiek te staan. Rap je goed, dan zal het publiek volledig achter je staan maar fok het op en boegeroep zal je ten deel vallen.

RIJKDOM

In GODM komt met het succes ook rijkdom.
Met je vergaarde centen kun je allerlei kleding, juwelen en zelfs een jacht aanschaffen om jezelf als een echte mack daddy te profileren. Daarnaast kun je met z'n tweeën, net als in de film 8 Mile (die met Eminem), battlen tegen elkaar en is er een Freestyle mode waarin je je niet aan teksten hoeft te houden en lekker los kunt gaan op de beats.
Jaja, het worden de komende maanden ongetwijfeld pittige tijden in de huiskamers van vele rap liefhebbers.



"Als ik die vent die over m'n hand is gereden in m'n vingers krijg...!"



"Hé in wat voor bizarre shit ben ik hier beland. Een vol stadion met een doodskist in het midden. What's up?"

POWER UNLIMITED GAMEPLAY

POWERED BY LOGITECH

GROOT, GROTER, GROOTS!

Waar was je op 11 en/of 12 september als gamen je favo hobby is en je had nog een gaatje vrij in je drukke agenda? Dan was je in Utrecht bij de Power Unlimited Game Play 2004! Dat gold in ieder geval voor negenduizend enthousiastelingen die op tijd een kaartje hadden aangeschaft want beide dagen waren compleet uitverkocht.

Een kwartier voor de opening van het event kwam de beveiliging in totale paniek de organisatieruimte binnengestormd. Men kon de massa voor de deur niet meer in bedwang houden. De pakjes melk en fris vlogen hen om de oren (wel beter mikken gasten).

We hadden ze nog zo gewaarschuwd: gamers komen niet een voor een binnendruppelen, die staan allemaal tegelijk voor de deur. De opmerking was echter aan dovemansoren gericht. En dus zat er niets anders op dan de deuren eerder te openen. Power Unlimited Gameplay 2004 was begonnen en de mensen van de Jaarbeurs hebben het geweten!

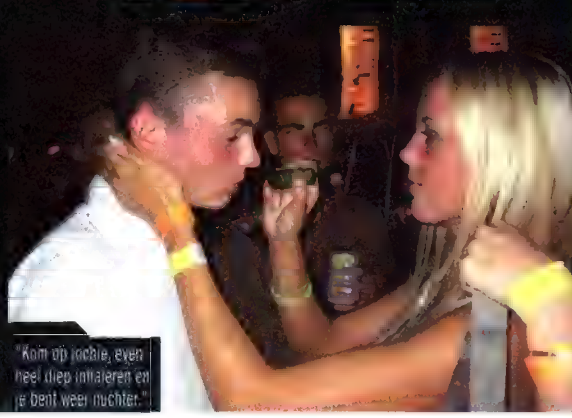


Niels tegen iedereen: "Hoi, ik ben Niels, jij wilt vast wel een handtekening?"

EXTRA DAG

Wat ooit begonnen was als een 'uitprobeersel' met duizend man en een zekere mate van intimiteit (vrijwel alleen PU-lezers), is inmiddels uitgegroeid tot een groot meerdaags event, waar allerlei soorten gamers op af komen.

De redenen voor deze groei zijn simpel: de vraag naar kaarten is enorm, zelfs vele malen groter dan de negenduizend gasten die we er nu in konden laten (voor de deur stonden tientallen mensen die op de bonnefooi waren gekomen, in de hoop alsnog kaarten te kunnen scoren). En we willen nu een-



"Kom op jochie, even heel diep inhaleren en je bent weer nuchter."

BABES

Wat is een game-event zonder babes. Niks toch. En dus hadden we hemel en aarde bewogen om wat (schaars geklede) aantrekkelijke dames in de hal te krijgen. Dat is aardig gelukt, afgaande op de rode koontjes van de bezoekers.

Onze persoonlijke top 5

1: Playboy bunnies. Stelten die tot in de hemel reikten en een outfit waar weinig textiel aan te pas was gekomen.

2: Nokia-girls. Mooi, sexy en toch ook nog wel wat classy. Veel gamers gingen vier keer een keycord halen...

3: De Logitech modeshow. Dag 1 waren de ladies iets ordinairder dan dag 2, mag je raden wat wij leuker vonden...

4: Playlogic babes: Het kan! Mooie dames van boven de 20 die ook nog eens verstand van games hebben.

5: Star Trek ladies: Zo'n beetje iedereen is wel op de foto geweest met deze dames, volgende keer mogen de rokjes wel wat korter...





maal zoveel mogelijk gamers de kans geven om nieuwe spellen te checken.
Daarnaast geven sponsoren en standhouders aan dat het voor hen niet interessant is om voor duizend man grote stands neer te zetten. Kwestie van een simpel rekensommetje. En dus kreeg PU GamePlay een nieuwe locatie plus een dag extra om open te zijn.


Zou die blonde doornebben dat ze op de foto gaat?

TOP 10 GAMES

In willekeurige volgorde de tien games die er op basis van drukte en enthousiasme bij de bezoekers bovenuit staken..

Halo 2: De twee artiesten voor de stand gingen soms wat te ver in hun enthousiasme maar het was duidelijk: Halo 2 gaat scoren.
Gran Turismo 4: Je moest even zoeken want de nieuwe GT 4-demo draaide slechts op twee debugs, maar als je hem speelde...
Resident Evil 4: De termen die gamers gebruikten waren: "strak", "vet" en "moet ik hebben".
Outrun 2: Ziet er grafisch wat antiek uit maar rijdt nog steeds ouderwets lekker. Verrassend populair.
Prince of Persia, The Warrior Within: Vooral grafisch en qua actie wist dit spel weer vele harten te stelen.
Jak 3: Veel gamers gingen uit hun dak bij de nieuwe avonturen van deze twee gestoorde gasten. Lekker harde gameplay ook.
Killzone: Hollands glorie wist iedereen te overtuigen. Ook wij zijn na een aantal speelsessies in de studio helemaal blij.
Forza Motorsport: Microsofts antwoord op GT 4 kan de strijd aan, daar waren de meeste gamers het over eens.
Need for Speed Underground 2: Opnieuw snel, hard en vet. Op en top EA.
Mortal Kombat: Deception. Een van onze favo beat'em ups is terug en veel gamers waren er enthousiast over.


Goedgekeurd door keurslager B. van de Ven.


"Buuuuhhh.... hij zei: meneer tegen mij".

WACHTEN

Voor ons moest het event aan twee criteria voldoen: ten eerste wilden we veel nieuwe games laten zien en ten tweede moesten er naast het gamen ook nog andere dingen te doen zijn zodat men zich niet hoefde te vervelen tijdens het wachten. Wachten ja, want hoe je het wendt of keert, dat hoort nu eenmaal bij een game-event. De enige beurs van de laatste tijd waar we niet hoefden te wachten, was de ECTS van dit jaar... en dat event is in 2005 dan ook history. In Tokyo sta je rustig een uur of drie in de rij voor de nieuwe games van Square en ik neem aan dat iedereen zich nog de foto's herinnert van de afgelopen E3 met giga rijen voor de grote games, DS en PSP (breiwerkje meenemen, je weet toch?).


De online herhalingen van Kabouter Plop vielen zeer in de smaak bij de fans.

TE DRUK?

We steken onze kop niet in het zand. Bij elke event gaan er dingen goed en gaan er zaken de bietenbrug op.

Veel gamers gaven aan dat het (te) druk was in de hal en dat kan best als er 4500 fanatici per dag rondstruinen. Inmiddels hebben we dit gegeven met de standhouders besproken, die zelf trouwens vooral prettig verrast waren door de massale opkomst en het enthousiasme van de bezoekers. Velen gaven aan de stands volgend jaar wat ruimer op te stellen zodat meer mensen tegelijk de boel kunnen checken.

Aan de andere kant, elke gamebeurs ter wereld kent dezelfde problemen. Iedereen wil de nieuwste games spelen en dus heb je debugs nodig: consoles waar bèta's op gespeeld kunnen worden, en daar zijn er niet veel van in Nederland. Je loopt dus gewoon tegen een grens aan. Je wilt niet weten hoe groot de 'oorlog' was bij de uitgevers om debugs te krijgen. Zelfs onze eigen debugs stonden op diverse stands te ronken.



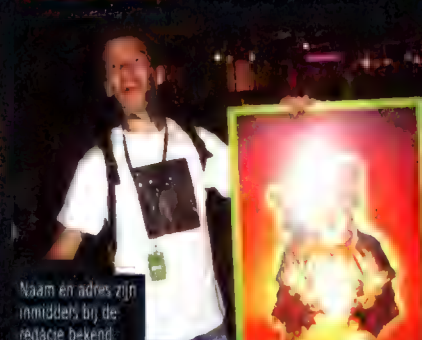
Ga naar Engeland of Duitsland en je ziet hetzelfde probleem. Gamestars Live had 15.000 bezoekers per dag en niet eens het dubbele aantal pods staan. Leipzig had zelfs 105.000 bezoekers in vier dagen en echt niet het driedubbele aantal pods staan.

Kortom, het is een keus die je van te voren moet maken: wil ik nieuwe games zien en daar wachttijd voor over hebben of niet? Maar we gaan kijken wat er we er aan kunnen doen. We hebben vele goede tips gehad.

Tenslotte waren er nog wat klachten over het eten. Tja, what can we do? Wees blij dat wij niet zelf hebben gekookt, want de gemiddelde PU-redacteur kan nog geen eitje bakken. We hebben al wel de bedankbrief van McDonalds binnen...


"Verkopen ze hier ook worteltjestaart?"


"Kom op Maarten Junior. We zijn hier helemaal verkeerd. De Kamasutra beurs is pas volgende week!"


Naam en adres zijn inmiddels bij de redactie bekend.


"De rest van de ketchup en andere sausjes hebben we maar in ons haar gesmeerd."


"Je houdt 'm lekker vast, maar hoe goed je ook je best doet: een mitrailleur kun je echt niet laten klaarkomen, hoor."


Maar mij wel hoor...

EHBO

Met het aanbod aan games waren we erg blij. Nog nooit waren in Nederland zoveel splinternieuwe games te zien geweest. We telden er dik veertig.

Het was dan ook een compleet gekkenhuis bij alle stands en standhouders die handen en voeten te kort kwamen om alle vragen te beantwoorden. Halo 2, Killzone, Lord of the Rings: The Third Age, Prince of Persia, GT 4, Brothers in Arms, OutRun 2, Donkey Konga, Resident Evil 4, alles vond gretig aftrek. Soms zelfs zo zeer dat er dranghekken bij een aantal stands gezet moesten worden.

Ook over de 'randverschijnselen' hoorden we veel positieve verhalen. Niet iedereen zit natuurlijk te wachten op een logo in het haar of heeft iets met Kidsweek of het Corps Mariniers (zouden er binnenkort PU-gasten naar Irak gaan?), maar men vond zijn weg gedurende de dag wel. Bijvoorbeeld naar het podium waar het lekker druk was. Met als hoogtepunten de periodes dat de PU of GK-crew op het podium stond of als er een Goodie Hunt plaatsvond.

Op enkele momenten waren we zelfs bang dat de jongsten onder de aanwezigen platgedrukt werden. Gelukkig is er geen enkel ribbetje of fontanelletje gekraakt. Immers; alleen Ed heeft een EHBO-diploma maar dat heeft ie ergens voor WO II behaald.


Bij de selectie wie de workshop Donkey Konga zou moeten geven, hebben we vooral op uiterlijk gelet.

GAMEPLAY 2005

Al met al kunnen we terugkijken op een geslaagd weekend met een event waar gamers een goed beeld hebben kunnen krijgen van het nieuwe aanbod aan games (en daar zitten veel potentiële Gold Awards bij).

Wij hebben in ieder geval genoeg inspiratie gekregen om ook volgend jaar weer een PU Gameplay te organiseren. En dan zal er weer een stap vooruit moeten worden gezet. Drukker dan dit kan niet en met minder games neemt men duidelijk geen genoegen. Dus zal er meer speelbaar materiaal moeten komen.

Reken er maar vast op dat we ons uiterste best zullen doen om de PU Gameplay 2005 nóg beter te maken!


"Kom nou maar tevoorschijn, die meneer zegt toch dat het echt niet eng is."


"Wie zei daar dat 'echte boothbabes dikke tieten moeten hebben'?"


"Heeft iemand een batterijtje voor Ed z'n Laguna keycard?"

UITSLAG PU GAME AWARDS 2004

Beste GameCube game
1: Zelda: The Windwaker
2: Metroid Prime
3: Mario Kart: Double Dash!!

Beste PC game
1: Far Cry
2: Call of Duty
3: Unreal Tournament 2004

Beste gameswinkel
1: Nedgame
2: Dimensionplus
3: Replay

Beste PS2 game
1: Final Fantasy X-2
2: Prince of Persia: The Sands of Time
3: Pro Evolution Soccer 3

Beste winkelketen
1: Free Record Shop
2: E-Plaza
3: Dixons

Beste Xbox game
1: Ninja Gaiden
2: Splinter Cell 2: Pandorra Tomorrow
3: GTA Double Pack

Kidsweek Award
The Sims Abacadabra

Beste GBA game
1: Mario and Luigi: Super Star Saga
2: Pokémon Ruby-Sapphire
3: Advance Wars 2: Black Hole Rising

Beste online game
1: Unreal Tournament 2004
2: Splinter Cell
3: Warcraft: Frozen Throne

Beste game accessoire
1: Eye Toy
2: Game Boy Player
3: Wavebird

Beste console
1: GameCube
2: Xbox
3: PlayStation 2

Beste game overall
1: Ninja Gaiden
2: Zelda: The Windwaker
3: Final Fantasy X-2


Zelfs de broer van Whoopie Goldberg was aanwezig tijdens de PUGA!


Veel goede antwoorden op de vraag 'hoeveel weken levert Skate z'n stukjes na de deadline in'.

BEDANKJES

Even een paar bedankjes aan onze sponsoren en enkele andere partijen die er voor hebben gezorgd dat Power Unlimited Gameplay een succes is geworden.

Ten eerste willen we de aandacht vestigen op hoofdsponsor Logitech en subsponsoren Plantronics en Free Record Shop. Zonder hun hulp waren de deuren op 11 en 12 september dicht gebleven.

De Hogeschool voor de Kunsten (HKU), faculteit Kunst, Media & Technologie was verantwoordelijk voor de hilarische filmpjes tijdens de Power Unlimited Awards. Een paar filmpjes zullen in de eerste aflevering van Gamekings (29 oktober) vertoond worden.

Break Out!, The Box en Kidsweek voor hun ondersteuning als mediapartner.

Alternate (www.alternate.nl) zorgde er op de Alternate Speed Track voor dat iedereen met de radiografisch bestuurbare autootjes kon racen.

Rockstar sponsorde het optreden van Lange Frans en Baas B.

EA sponsorde het optreden van VSOP en Extince en Skate.

Atari sponsorde het optreden van De Hardheid.

Kledingmerk Overzeas sponsorde de kleding van de PU-crew en het optreden van Liftid.

Beyond 93 die twee keer kwamen optreden. Tof!

Move, the conceptworkers en in het speciaal Bas en Robert, worden bedankt voor hun hulp bij de organisatie.

SPONSORED BY: Logitech, Plantronics
MET MEDEWERKING VAN: Break Out!, Free Record Shop, Kidsweek, The Box

VOOR NIEUW



TH

NEED
UNDE

WINKELWAARDE
PS2/XBOX/NGC € 59
PC/GBA € 49

VOOR SLECH

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAAR



STRAATRACEN IN STIJL

Need for Speed: Underground 2 wordt vast en zeker meer van hetzelfde in het kwadraat. Volgende maand de review maar nu alvast een ravijndiepe preview, waarin een paar voorlopige conclusies niet worden geschuwd.

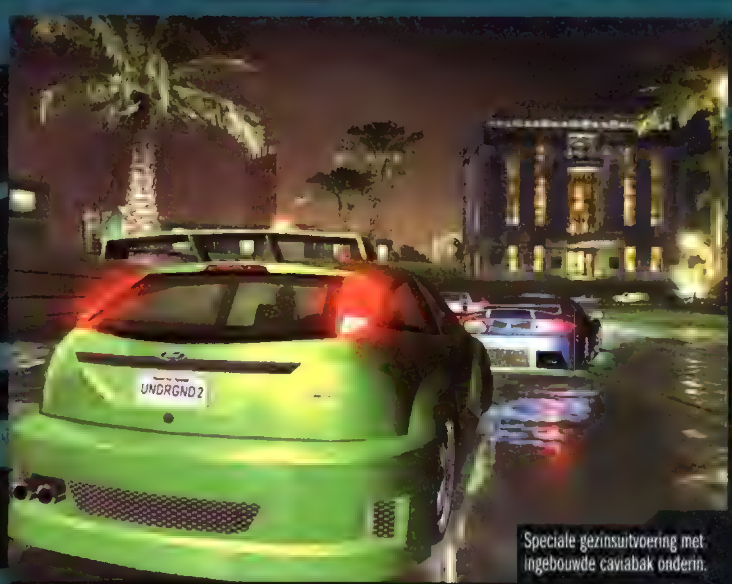
Het is een regenachtige woensdagmiddag en het is ongewoon druk op de redactie. Het novembernummer staat in de steigers en dat is traditioneel gezien het moment waarop de vetste games binnenkomen. Iedereen heeft games op z'n verlanglijstje en dat leidt vaak tot hevige discussies en een ruilhandel waar de oude Egyptenaren nog een puntje aan kunnen zuigen.
Met een ingehouden grijns loop ik langs de bank waarop enkele PU redactieleden zitten te gamen. Ik zie ze kijken. Ze kennen die grijns. 'Hij heeft wat', denken ze.
Ik draai me een beetje om zodat ze niet zien dat ik iets in mijn hand heb. "wat heb je daar in je hand?". Mijn grijns wordt groter. Ze realiseren zich dat ik zojuist zo onopvallend mogelijk de deur heb opengedaan voor de koeriersdienst.
"Hij heeft 'm" hoor ik Ed brullen vanachter zijn enorme monitor. Ed staat op en loopt behoedzaam op me af. "Echt niet!", roept Steven, "Echt niet dat hij nu Need for Speed heeft".
Triomfantelijk houd ik de CD die ik zojuist uit de EA enveloppe heb gescheurd omhoog. Ed maakt het geluid van een gewond dier. Steven en J.J. kijken elkaar vragend aan "gaan we die game afpakken?". "Één paginaatje" mompelt Jeroen vanuit zijn plek bij de deur.
"Echt niet!", zeg ik, terwijl ik mijn verontwaardiging richt op Jeroen. "Oké twee dan" antwoordt Jeroen vlug.
Niels komt binnen en kijkt fronsend naar Ed die zijn XL koffiemok nog hoog boven zijn hoofd houdt om aan te geven dat de game op twee pagina's gepreviewed moet worden.
De bel gaat. Steven en J.J. schieten op vanuit de bank en rennen al worstelend naar de deur om als eerste open te doen voor de volgende koerier.

DE BÈTA VERSIE

Daar zit ik dan met Need for Speed Underground 2. Het vervolg op een game die ik echt helemaal kapot heb gespeeld. De eerste echte straatrace game die de wereld gaf waar het sinds The Fast and The Furious om vroeg.
Sindsdien hebben we beelden gezien van Forza, van Juiced, van Midnight Club: Dub Edition en een handvol andere titels die de speler de mogelijkheid bieden om auto's op te voeren en te versieren met de meest indrukwekkende spoilers, velgen en andere must-have tuning onderdelen.
Underground 2 belooft het allemaal nog mooier te maken. Meer auto's, meer racemodes, meer vrijheid en nog veel meer van meer en meer.
Wij kregen op de redactie een bèta-versie van de game waarin we de Career mode konden uitproberen, een aantal nieuwe auto's konden bekijken en aan de slag konden gaan met een aantal nieuwe racemodes.
Laten we beginnen met dat laatste.

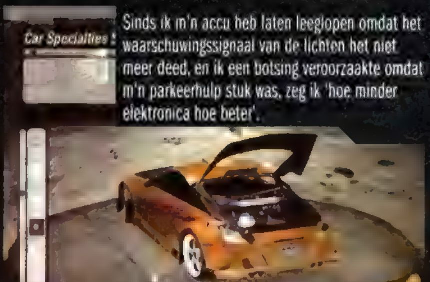
BACK IN BAYVIEW

Naast de uitgebreide Career mode waarin je races uitzoekt door letterlijk en figuurlijk door een stad te rijden en op zoek te gaan naar evenementen, kent Underground 2 een aantal andere onderdelen.
Om te beginnen de bekende Circuit, Sprint en Drag modes die we al hebben gezien in het voorgaande deel. Nieuw zijn de Street X en de Undergound Racing League. Denk hierbij aan kleine circuits waar het tempo ontzettend hoog ligt en je doorgaans veel rondes rijdt. Het levert spectaculaire actie op die na afloop nog eens heerlijk in de schitterende replay kan worden bekeken.
Omdat deze game zich nu veel meer fysiek afspeelt in Bayview zul je snel moeten wennen aan de verschillende buurten van de stad. Het centrum is druk met een boel kleine straten, het industriegebied is nog bekend van het vorige deel, de dure buitenwijken in de heuvels rondom de stad staan garant voor hoge snelheden en gevaarlijke situaties. Het zijn eigenlijk allemaal losse modes die samenge-



Speciale gezinsuitvoering met ingebouwde caviabak onderin.

> "DE REPLAYS WORDEN IN ELKAAR GEMONTEERD MET MAARLIEFST TACHTIG CAMERASTANDPUNTEN EN DAT IS GENOEG OM JE KOP TE LATEN ONTPLOFFEN."



Sinds ik m'n accu heb laten leeglopen omdat het waarschuwingssignaal van de lichten het niet meer deed, en ik een botsing veroorzaakte omdat m'n parkeerhulp stuk was, zeg ik 'hoe minder elektronica hoe beter'.


Need for goede smaak.


Nee da's niet Volendam. Hoewel de need for speed daar in het weekend erg groot schijnt te zijn.


Schaatsers, atleten, paarden, auto's.... alles gaat tegen de klok in maar waarom in godsnaam?

voegd weer terugkomen in de Career mode.
Zoals ik al aangaf, is het de bedoeling dat je in Bayview op zoek gaat naar race-evenementen. Je krijgt hulp van een chick die je sms'jes stuurt en een handige radar vertelt je wat er allemaal te beleven valt.
Het is ook mogelijk om tijdens je rit tegen willekeurige automobilisten te racen. Dit is vooral nuttig om de stad een beetje te leren kennen. Overigens speelde het vorige deel zich ook in Bayview af waardoor je een boel tracks gewoon kunt terugvinden in de stad en ook alle shortcuts zijn er nog. Mocht je dat allemaal even op je dooie gemak willen bekijken dan kan dit in de Free Run mode.

DIKKE BAKKEN

En dan zijn we aangekomen bij onze impressie van de auto's. Underground is geen serie waarin je honderden perfect gesimuleerde auto's aantreft. In plaats daarvan hebben de makers gekozen voor een stuk of veertig modellen die vandaag de dag populair zijn bij autofanaten.
Ik miste persoonlijk de klassieke Amerikaanse muscle cars maar gelukkig trof ik al snel de nieuwe Mustang GT aan. Een auto die standaard al in staat is om het op te nemen tegen de meest extreem opgevoerde Japanners. Naast de Nissans, de Toyota's en de Honda's werd ik ook aangenaam verrast door de Cadillac Escalade en de Hummer H2. Leuk voor voetballers en rappers maar natuurlijk absoluut geen wagens waar je snelheid uithaalt. Ze zitten er ook meer voor de grap in en een race met H2's en Escalades verzandt al snel in soort van een botsautootje spelen. Leuk voor op Xbox Live enzo.
Het spreekt voor zich dat je in Career begint met een oude afgetrapte Nissan of een goedkope Peugeot die toevallig in de aanbieding is maar het is natuurlijk de bedoeling om er zo snel mogelijk een strakke bak van te maken. Gelukkig is er een overvloed aan spoilers en andere toestanden die je op je nieuwe auto kunt monteren. Natuurlijk moet je wel genoeg geld hebben maar dan heb je ook wat.


Toch eens aan EA vragen of zij ook wat meer volwassen aanvoelt?

Het hele systeem lijkt erg op Juiced dat op zijn beurt weer leek op de eerste Underground. Alle onderdelen zijn weer onderverdeeld in categorieën en die zijn weer ondergebracht bij de verschillende merken. Net als in Gran Turismo, Juiced en Forza. Volgens ons is er een standaard gezet.

NEED FOR STIJL

Onze versie van Underground 2 crashte vaak, heel erg vaak. We werden gefrustreerd en we hebben EA gebeld maar er was nog geen andere versie beschikbaar, en dat terwijl de game al vrij snel in de winkels moet liggen.
Toch heb ik een heel goed gevoel aan deze bèta overgehouden. De graphics waren prachtig, niet alleen qua glimmende auto's maar ook de stijl die de vormgevers hebben gekozen is perfect. Beetje over the top en een beetje comic maar toch ook serieus met dat Fast and The Furious gevoel.
De snelheid van de game is even bizar als in het vorige deel maar de wegligging en de handling van de auto's is wel aangepast. EA zegt dat het kartgevoel weg is en dat de wagens nu meer volwassen aanvoelen dan in het eerste deel.
Ik moet zeggen dat ik behoorlijk tevreden was over de wegligging in het vorige deel en dat ik niet alle zogenaamde "verbeteringen" ook echt een vooruitgang vind.
Maar ja, dit is een bèta en volgende maand zullen we definitieve conclusies trekken.

+ Nog meer dat Fast and Furious gevoel!

− Vlak voor release was de bèta nog behoorlijk instabiel.




Je games koop je natuurlijk bij de beste gamewinkel van Nederland!
VANAF 1 NOVEMBER NIEUW MODEL INCL. NETWERK ADAPTER
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS PS2 59,99
LORDS OF THE REALM 3 PC-GAME VAN 29,99 14,99
PS2: NIEUW PS2 149,99
DRAKENGARD PS2 VAN 59,99 19,99
ALLEEN BIJ FREE RECORD SHOP OP=OP
MEDAL OF HONOR PC-GAME 59,99
Ook voor je hardware ga je natuurlijk naar Free Record Shop!
free record shop
THAT'S ENTERTAINMENT
www.FreeRecordShop.nl

REVIEWS

Hadden we het vorige nummer al vijf Gold Awards, ook deze maand is het weer vijf keer raak plus nog een behoorlijk aantal dikke achten. Elk jaar zien we hetzelfde patroon: uitgevers doen er alles aan om hun beste games in november en december in de winkels te hebben liggen.
Het is hier dan ook een gekkenhuis. Er komen per week ongeveer twee keer zoveel games binnen als normaal in de rest van het jaar. Gelukkig hadden we hier al op gerekend en dat is dan ook de reden dat de volgende PU al over drie in plaats van vier weken verschijnt! En we kunnen nu al zeggen dat ie extra dik wordt en met games als GTA San Andreas, NfS Underground 2, WRC 4, Paper Mario 2, Legend of Zelda: The Minish Cap, Half-Life 2 (?), Prince of Persia en Killzone zullen er vermoedelijk wel wat hoogvliegers bij zitten.
Tja, en dan is het bruggetje naar André Hazes (vlieger, je weet toch?) toch nog gemaakt. Ik had immers al een 0 - 100 lijstje samengesteld van Nederlandstalige zangers/bands, gewoon omdat we hier op de redactie vorige maand behoorlijk onder de indruk waren van de ceremonie in de ArenA. M'n eerste woorden tegen m'n vrouw na afloop van het evenement waren: "schat, als ik doodga, hoeft 't niet zó massaal, hoor." Enfin, als ze dit lijstje leest, weet ze in ieder geval wat ze tijdens m'n crematie wel en niet moet draaien...

ED

00 - 10	VADER ABRAHAM
10 - 20	DANNY CHRISTIAAN
20 - 30	JAN SMIT
30 - 40	KOOS ALBERS
40 - 50	FRANS BAUER
50 - 60	VAN DIK HOUT
60 - 70	DE DIJK
70 - 80	ACDA & DE MUNNIK
80 - 90	JEROEN ZIJLSTRA
90 - 100	THEO NIJLAND

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM



- POWER UNLIMITED GOLD — RATCHET & CLANK 3
- MARIO VS. DONKEY KONG
- POWER UNLIMITED GOLD — WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
- CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
- TONY HAWK UNDERGROUND 2
- POWER UNLIMITED GOLD — PRO EVOLUTION SOCCER 4
- POWER UNLIMITED GOLD — TALES OF SYMPHONIA
- MEN OF VALOR
- SLY 2: BAND OF THIEVES
- MYST IV: REVELATION
- STAR OCEAN
- X-MEN LEGENDS
- DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK
- ARMIES OF EXIGO
- OUTRUN 2
- XPAND RALLY
- CRASH: TWINSANITY
- EVIL GENIUS
- AJAX CLUB FOOTBALL 2004
- SUPER MARIO BALL
- METAL SLUG 3
- DTM RACE DRIVER 2
- LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE
- POKÉMON FIRERED/LEAFGREEN
- FULL SPECTRUM WARRIOR
- AMERICA'S 10 MOST WANTED
- NEXUS: THE JUPITER INCIDENT
- NBA LIVE 2005
- GHOST MASTER: THE GRAVENVILLE CHRONICLES
- SHARK TAIL
- SPYRO: HEROES TALE
- MCFARLANE'S EVIL PROPHECY

RATCHET AND CLANK 3

SCORE **90** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Vernieuwing is ver te zoeken maar als je hebt genoten van de voorgaande delen of op zoek bent naar een dijk van een platformer, dan kan je niet verkeerd gaan m



UITMELKEN IN STIJL

Ik ben vast niet de enige die wantrouwend tegenover de snelle release van dit derde deel stond. Is het grote uitmelken nu ook bij Ratchet and Clank begonnen?

Voordat ik het ga hebben over derde delen in het algemeen en het eventueel uitmelken van een licentie zal ik voor die ene lezer die nog nooit van Ratchet and Clank gehoord heeft kort uitleggen waar het allemaal om draait.
Ratchet is de ietwat naïeve held die samen met zijn robotvriend en sidekick Clank in de meest belachelijke conflicten raakt verwikkeld... zo ook in dit derde deel.
Zo, was dat kort of was dat kort? Na een uitstap naar een vreemd sterrenstelsel keer je in dit derde deel weer terug naar de thuisplaneet van Ratchet. En je raadt het al, er is weer een duister figuur bezig de hele zooi te veroveren. Dit alles wordt duidelijk aan de hand van de vele komische filmpjes (wederom tot leven gebracht met de in-game engine), waarin tevens enkele oude bekenden hun gezicht laten zien. Niets nieuws onder de zon dus, maar desalniettemin raken de onnozele taferelen de juiste snaar.

Op de PU Gameplay kreeg ik vaak te horen dat ik 'in 't echt' veel kleiner was dan iedereen dacht. Ratchet en ik weten dat dat ook zo z'n voordelen heeft.



VERTROUWD

Ook de gameplay voelt vertrouwd aan als je al eens eerder op stap bent geweest met Ratchet en Clank. De actie bestaat nog steeds uit het nodige spring en ram werk, afgewisseld door het gebruik van vele verwoestende wapens die (nog meer dan voorheen) weer meerdere malen zijn te upgraden.
Sommige van de nieuwe wapens vertonen uiteraard overeenkomsten met vuurwapens uit de voorgaande delen, maar ik was aangenaam verrast dat Insomniac nog wat nieuws heeft weten te verzinnen. Met name de plasma zweep viel bij mij goed in de smaak.
Net zoals in het tweede deel is het mogelijk om verschillende outfits te kopen, die betere bescherming bieden. Ook de vele gadgets zijn weer terug, evenals levels gericht op Clank en het sporadisch besturen van voertuigen.
De nog omvangrijkere (bigger is better) en grafisch aangename levels zijn nog steeds verspreid over verschillende planeten waar je met jouw uit te breiden ruimteschip tussen reist. Deze bekende gameplay, aangevuld met de nodige nieuwe elementen, levert wederom zeer gevarieerde spelervaringen op.

ONLINE

Zoals je waarschijnlijk al hebt geraden is de mogelijkheid om online te knallen de belangrijkste vernieuwing. Ik moet heel eerlijk zeggen dat ik aanvankelijk niet inzag hoe dit op lange termijn echt vermakelijk zou kunnen blijven, maar de creatieve geesten bij Insomniac hebben er wat leuks van weten te maken.
Je kan maximaal met z'n achten in een verscheidenheid aan levels helemaal los gaan. Allereerst maak je natuurlijk je eigen profiel aan en kies je een personage kenmerkend voor de Ratchet and Clank wereld. Hierbij heb je niet alleen de keuze uit

GENRE: PLATFORM/ACTIE • AANTAL SPELERS: 1-8 SPELERS (ONLINE) • VERSCHIJNT: OUT NOW

Ratchet en zijn vrienden maar ook uit meerdere van de geinige vijanden.
Om er voor te zorgen dat het niet helemaal uit de hand loopt tijdens een match en een en ander tot chaos leidt en een onoverzichtelijk geheel, zijn niet alle wapens beschikbaar in deze mode. Je hoeft echter niet bang te zijn dat het een saaie aangelegenheid wordt want je mag je onder andere vermaken met de blitz gun, gravity bomb, mini-rocket tube, lava gun, mine glove en natuurlijk de klassieke sheepinator.

TEAM

In de multiplayer levels wordt volop ingespeeld op de vele gameplay elementen uit de singleplayer game. Zo kan je bijvoorbeeld gebruik maken van sommige gadgets, waaronder de gravity boots. Deze speciale stappers verschaffen je de mogelijkheid om over muren naar speciale gebieden te wandelen waar je vette powerups aantreft. Bepaalde voertuigen zijn eveneens strategisch door de werelden heen geplaatst, waar je alleen of samen met een medespeler gebruik van kan maken.
Ja, je leest het goed... medespeler. Insomniac heeft niet alleen gekozen voor een deathmatch knalfestijn. Afhankelijk van het speltype dat je kiest zal je soms in teamverband moeten samenwerken om je tegenstanders te verslaan. Er zit een soort capture the flag optie in de online mode, waar je vanuit een fort opereert. Dit brengt weer andere elementen met zich mee, zoals grote bewakingsrobots en kleinere modellen die je mee kan nemen als jij op zoek gaat naar het vijandelijke fort.
Al met al genoeg mogelijkheden om na het beëindigen van de singleplayer nog uren speelplezier uit Ratchet and Clank 3 te halen. Dit soort games bewijzen wat mij betreft dat lekkere actieknallers eveneens een geschikte fundering kunnen zijn voor multiplayer pret.

NIEUWE ELEMENTEN

Dan komen we (of beter gezegd ik) nu bij de lastige vraag hoe je zo'n derde deel beoordeelt, dat los van enkele leuke vernieuwingen (met name de online mode) wel erg bekend aanvoelt. Het draait uiteindelijk natuurlijk gewoon om mijn mening en het plezier dat ik tijdens het spelen heb gehad, maar sommige van mijn collega's verwachten bij elk vervolg ingrijpende vernieuwingen.
Zij willen dat ieder nieuw deel een volledig nieuw spel is. Nou klinkt dit op papier natuurlijk ook heel logisch maar iedereen weet dat het er in de praktijk


Nu ben ik stevig kleurenblind...


...maar dit ligt toch niet aan mij?

heel anders aan toegaat. Het merendeel van de videogame franchises hanteert een vaste basis, waar ieder nieuw deel gebruik van maakt. Soms wordt deze basis overboord gegooid en verrast de ontwikkelaar ons met een uniek nieuw deel (Resident Evil 4), maar wat mij betreft mag het derde deel best voortbouwen op eerder gebruikte gameplay, onder de voorwaarde dat deze gameplay goed is en er wel nieuwe elementen aan worden toegevoegd.

UITMELKEN? ABSOLUUT!

Of er in het geval van Ratchet and Clank 3 sprake is van voldoende vernieuwing kan je over discussiëren. Maar in dit geval doe ik beroep op mijn rechten als videogame journalist. Er wordt mij gevraagd mijn persoonlijke waardering voor een game te verwerken tot review. En als ik simpelweg kijk naar het plezier dat het spelen van dit derde deel mij heeft gegeven, dan heb ik niets te klagen.
Daarbij moet ik wel zeggen dat ik natuurlijk niet mijn zuurverdiende centjes heb moeten neerleggen voor dit vermaak.
Toch, er zitten wederom absoluut genoeg leuke en innovatieve nieuwe elementen in dit derde deel en als ik heel eerlijk ben vind ik het juist fijn dat het basisprincipe intact is gebleven. Er zijn tegenwoordig nog maar weinig games die zo leuk zijn om te spelen als Ratchet and Clank.
Ik ben blij dat ik weer de gelegenheid kreeg om de



Ik vraag me bij die Ratchet altijd af hoe die gast elke ochtend die staart weer door z'n broek heen krijgt.

> "ER ZIJN TEGENWOORDIG NOG MAAR WEINIG GAMES DIE ZO LEUK ZIJN OM TE SPELEN ALS RATCHET AND CLANK."


Hiel, een vuist vol pinda's lecht in je snickels.

vrolijke en komische wereld van de bijdehante haarbal en onhandige robot binnen te treden. Is dit nou het uitmelken van de licentie? Absoluut! Maar dit is wat mij betreft een licentie die het verdient om uitgemolken te worden (in ieder geval tot en met dit derde deel).


De moeder aller pisboogjes.


"Hé, laat onmiddellijk m'n lichtbundel los!"


Ik schreef toch al in 't vorige nummer dat ie recht in z'n kloten terecht zou komen (als ie kloten had...).


LEISURE SUIT
LARRY
CUM LAUDE
LEISURE SUIT LARRY IS TERUG.
* ONTDEK DE REAL-TIME 3D WERELD VOL MET SEXY EN HILARISCHE HUMOR
* ONTMOET DE VELE HOT BABES IN 25 VERSCHILLENDE INTERACTIEVE LOCATIES.
* BEWIJS DAT LARRY DE JUISTE VERSIERTRUCS IN HUIS HEEFT
* MEER DAN 90.000 GESPROKEN WOORDEN, JE WEET NOOIT WAT LARRY NU WEER ZAL ZEGGEN!
PlayStation 2
XBOX
PC
SIERRA
PC CD
XBOX
PlayStation 2
WWW.WHO-IS-LARRY.COM

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **7** — SCORE **72**

Onderhoudend, vermakelijk, prima geschikt om een verloren uurtje mee te vullen... maar van een dergelijke titel had ik eigenlijk wat meer verwacht.



Wat is eigenlijk het meervoud van Mario? Marioodjes?



Als mijn huissleutel net zo groot zou zijn als ikzelf, was ik 'm vast wat minder vaak kwijt.



Die touwen doen me denken aan de gymlessen vroeger op school. Ik voel 't gewoon weer schrijnen aan de binnenkant van m'n dijen.

MARIO VS DONKEY KONG

De klassieke strijd tussen de loodgieter en de gorilla wordt voortgezet op de Game Boy Advance. Levert dit ook weer een klassieke spelervaring op?

Een van de zeldzame lichtpuntjes in de duistere jaren van mijn jeugd, was een bezoek aan Ponypark Slagharen. Het was in de tijd dat er nog werkelijk pony's rondliepen, maar die konden me worst wezen toen ik eenmaal de speelhal met Donkey Kong had ontdekt. Ik had thuis een TV Play System, Philips Videopac en Vic 20 maar zoiets als dit waanzinnig spannende loop-spring-en-klimspel had ik nog nooit gespeeld! Een speelveld dat geheel veranderde als je de top had bereikt! Een menselijke hoofdfiguur! Superrealistische graphics! (Hé man, ik was twaalf.)

SNORRIE

Donkey Kong had net als zijn grote filmbroer King Kong een vrouwtje ontvoerd en jij moest haar redden. Dit deed je met een mannetje dat later Mario werd genoemd en opgroeide tot het besnorde gezicht van het fenomeen videogame.

Als ook deze sprongen tekort schieten kun je op zoek gaan naar een waslijn waar vanaf je jezelf slingerend kunt lanceren, of misschien moet je gewoon een schakelaar indrukken om wat extra platformpjes te laten verschijnen.

SPELOPZET

Een beknopte beschrijving van de spelopzet: elke wereld biedt toegang tot zes levels met elk twee delen. In het eerste moet Mario de sleutel pakken om door de deur naar het tweede deel te gaan, waarin hij een mini-Mario moet bevrijden.
Als op deze manier zes levels zijn doorlopen, moet Mario zijn zes mini's als lemmings door een zevende level helpen, waarna elke overgebleven mini-Mario goed is voor een extra leven in het achtste level, waarin Mario dingen naar Donkey Kong moet gooien om deze aap te verslaan.
Zo gaat dat zes werelden lang door, waarna nog een

> "DAT BEETJE EXTRA, DAT VLEUGJE MAGIE DAT JE VAN EEN NINTENDO-SPEL VERWACHT, DAT HEB IK WAT GEMIST."

De strijd tussen Donkey en snorrie werd voortgezet in een reeks beperkte behendigheidsspelletjes tot in 1994 een eerste werkelijk waardig vervolgspel verscheen voor de Game Boy. De game werd simpelweg weer Donkey Kong genoemd.
Mario VS Donkey Kong is een vervolg op het hierboven genoemde DK uit 1994.
De game begint met een filmpje, waarin je ziet hoe Donkey Kong een zak vol mini-Mario-poppetjes uit een speelgoedfabriek rooft. Als Mario ga je de aap achterna; lopend, klimmend en springend, met de zijwaartse supersprong en triple jump uit Super Mario 64 om de hogere platformen te bereiken.

flinke bubs aardige extra uitdagingen beschikbaar komen. Je kunt alle voltooide levels ook heel gemakkelijk nog eens binnenwandelen, bijvoorbeeld om te proberen de drie cadeautjes te pakken en/of een ster-beoordeling te halen.

VLEUGJE

Het Amerikaanse bedrijfje NST (o.a. 1080 Avalanche) heeft duidelijk zijn best gedaan om hier wat moois van te maken. Mario en zijn vijanden zijn fijntjes gerenderd en geanimeerd, de game zit vol funky muziekjes en verrassende geluidseffecten. Alles wordt aantrekkelijk gepresenteerd met handige inleidende filmpjes en heldere menu's.
Toch schiet de game inhoudelijk wat te kort om van een klassieker te kunnen spreken. De makers hebben weliswaar heel veel verschillende mogelijkheden en uitdagingen in de game gestopt, toch begint het spel al snel in herhaling te vervallen. Ook zijn de level-ontwerpen niet allemaal even inspirerend van opzet. Slechts af en toe raak je verstrikt in een werkelijk tof ontworpen puzzelkamer, vaker doe je schouderophalend wat er van je wordt verwacht, in de hoop later in het spel nog wel wat klassiek materiaal tegen te komen. Die hoop zal grotendeels ijdel blijken.
Dit alles neemt niet weg dat we hier te maken hebben met een erg leuk en fraai vormgegeven puzzel-platformspelletje. Alleen dat beetje extra, dat vleugje magie dat je van een Nintendo-spel verwacht, helemaal als het namen als Mario en Donkey Kong draagt... dat heb ik wat gemist.



En waar heb je nu die sleutel gelaten, baklap!



NST • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

GENRE: PLATFORM-PUZZEL • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 19 NOVEMBER

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

SCORE	GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
88	9	8	8

Warhammer hamert zijn naam diep in de marmeren RTS- tabletten. De relatieve onbekendheid van deze franchise is hiermee in een keer verleden tijd!





Gek, schiet me ineens spontaan te binnen dat ik binnenkort twaalf jaar getrouwd ben.



Je zou ze eens moeten zien als ADO Den Haag verloren heeft.



"Effe doorlopen als je het bij één bufpleet wilt houden."

VETTE RTS DIE UITBLINKT IN FUN, FUN EN FUN



"Goed gevochten mannen. Iedereen een prettig weekend. En niet vergeten he: zondag rommelmarkt voor het goede doel bij de Lutherse Kerk."

De Warhammer franchise zal weinig PU-lezers wat zeggen. Dat zal echter snel veranderen nu de makers van Homeworld met een klinkende RTS in het Warhammer 40K universum op de proppen komen.

Warhammer leeft niet op grote schaal in Nederland. Dat komt omdat de franchise is afgeleid van de tabletop spellen van Warhammer en tja, die speel je niet zo 1, 2, 3 weg. Tabletop spellen zijn bordspelen waarbij de deelnemers met miniaturen (kleine poppetjes) tegen elkaar strijden. Door deze poppetjes over een gigantisch bord te verplaatsen, worden gevechten gesimuleerd en met speciale dobbelstenen wordt de uitkomst bepaald.

Inmiddels is Warhammer een wereld op zich, waar ook boeken, comics en natuurlijk videogames van zijn. In Warhammer strijden de Empire (Humans) tegen de Chaos in een universum dat heel veel weg heeft van Lord Of The Rings en Warcraft. Niet zo gek als je bedenkt dat Warcraft zwaar beïnvloed is door Warhammer.

Warhammer 40.000 (beter bekend als Warhammer 40K) is een science-fiction spin-off van de Middeleeuwse fantasy versie en in dat moderne universum speelt deze game zich af.

GENRE: RTS • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW



"He mannen, ik heb er hier eentje met vier benen. Wat doen we daarmee?"



"Sorry collega. Ik heb ergens nog wel een schoon slipje voor je in m'n plunjezak."

SPACE MARINES

Het spel volgt redelijk trouw de (C&C) wetten van RTS, daar waar het toegankelijkheid en fun betreft.
In deze game speel je met je de Space Marines die het opnemen tegen de Orks *[dit is niet de zoveelste spelfout van Jan, maar Orcs heten in het Warhammer universum Orks -Ed]*. Maar al snel komen daar ook de Chaos Space Marines en de Elder troepen bij kijken. Iedere kant oogt totaal verschillend maar speelt redelijk hetzelfde. Er zijn echter weldegelijk voor- en nadelen afhankelijk van het gekozen kamp en je kunt diverse tactieken hanteren, maar gigantische verschillen zijn er niet. Jammer is wel dat je de campagne enkel met de Space Marines kunt spelen. De drie andere kanten kun je alleen maar onder je muisknop krijgen in skirmish en multiplayer modes, maar die zijn dan ook zo vreselijk leuk... Ik heb nachtenlang, potje na potje gespeeld. Totdat Ed begon te dreigen dat dit verhaal van 2 pagina's naar 1 zou gaan als ik de tekst niet heeeeel snel zou inleveren.

GENADEKLAP

Het leuke van Dawn Of War is dat ook als je helemaal geen Warhammer fan bent, je dit toch een hele fraaie game zult vinden. Dat komt omdat de RTS-elementen goed uitgewerkt zijn en tot leven worden gebracht door superbe graphics.
Wanneer je een nieuwe unit of gebouw opzet, komen onderdelen of manschappen letterlijk uit de ruimte je basis binnenvallen, suggererend dat ze afkomstig zijn van een gigantisch moederschip ergens in het heelal.
De animaties van de gevechten zijn super en dankzij de grote inzoommogelijkheid kun je zien hoe bruut manschappen worden afgeslacht. Het zijn geen standaard vechtmoves,
de units onderling hebben echt interactie met elkaar en je ziet de haat ervan afdruipen.
Warhammer is hard en gewelddadig and I love it.

HEAVY GUNS

Je vecht met squads die je kunt uitrusten met verschillende type wapens, en hier komt een aardig vleugje tactiek bij kijken. Ga je voor hele heavy wapens dan zal je squad stil moeten staan om hun guns af te vuren, terwijl andere guns minder schade aanrichten maar je legertjes sneller over het landschap laten bewegen.
Je kunt tevens een hero je squad laten leiden en dat heeft weer invloed op de moraal van je manschappen. En die moraal is nodig aangezien de Orks vaak met enorme overmacht op je afstormen. Vooral om hun superwapen, de Squiggoth (een enorme gast met schouderguns) in actie te zien temidden van het bloederige strijdgewoel is weergaloos.

> **"VERGEET ALLE VOORGAANDE MIDDELMATIGE WARHAMMER GAMES, DAWN OF WAR IS DÉ SHIT!"**

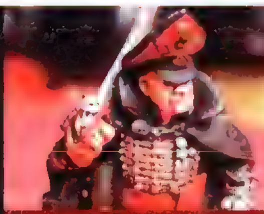
VERSLAAFD

Warhammer 40.000: Dawn Of War is een hele vette RTS die uitblinkt in fun, fun en fun. Het doet geen revolutionaire nieuwe dingen maar weet de Warhammer 40K serie zo goed tot leven te brengen dat ontwikkelaar Relic alle lof verdient.
De campagne is niet al te lang maar ik zeg je dat je verslaafd zal raken aan skirmish en multiplayer.
Vergeet alle voorgaande middelmatige crapgames die gebaseerd waren op Warhammer, deze game is dé shit!



"De crematuer, verbrandt desgewenst ook aan huis."





WARHAMMER GEKTE?

Warhammer is veel meer dan een paar tinnen poppetjes van Orks en Ridders. Mensen die Warhammer aanhanger zijn, zijn bijna net zo fanatiek als de Albimaballa terreurbeweging in Zirkistan. Met eenzelfde toewijding als bezoekers van Star Trek fanclub dagen, Flightsim adepten of Lord Of The Ring fetisjisten. Kortom; je moet een beetje gek zijn om Warhammer tot hobby te maken.
Ga maar na, eerst koop je een Warhammer starterset die bestaat uit allerlei fantasy legerpoppetjes, een regelboek van bijna 300 pagina's dat je van voor naar achter moet kennen en een penselenset. Vervolgens moet je alle miniaturen schilderen met speciale Warhammer verf.
Maar dan heb je nog geen echt speelbord. Het beste is zelf een eigen Warhammer tafel te ontwerpen; vergelijkbaar met een treintafel waar je bergen, boompjes, huizen en stationnetjes op neerzet (wel eerst kopen en beschilderen natuurlijk).
Vervolgens wil je je leger uitbreiden en zul je dus nog meer ruiters, katapulten, dwergen en drakenpoppetjes moeten kopen. Dan dien je nog personen te vinden die net zo gek zijn als jij en ook beschikken over een vergelijkbaar leger poppetjes. Ben je een beetje een serieuze speler dan reis je Nederland en Europa af voor Warhammer bijeenkomsten en speel je mee in diverse Warhammer leagues en toernooien (alwaar je natuurlijk ter plekke nog even snel een paar extra poppetjes koopt). Ik heb de tabletop versie van Warhammer twee keer gespeeld maar als je er goed in wilt worden moet je er behoorlijk wat tijd en geld in investeren. Anders zit je er maar (zoals ik toen) een beetje voor spek en bonen bij. De regels en verschillende mogelijkheden van je legers gaat behoorlijk diep.
Voor meer informatie mag je deze website niet missen:
http://uk.games-workshop.com/warhammerworld/warhammer/



RELIC ENTERTAINMENT • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.DAWNOFWARGAME.COM

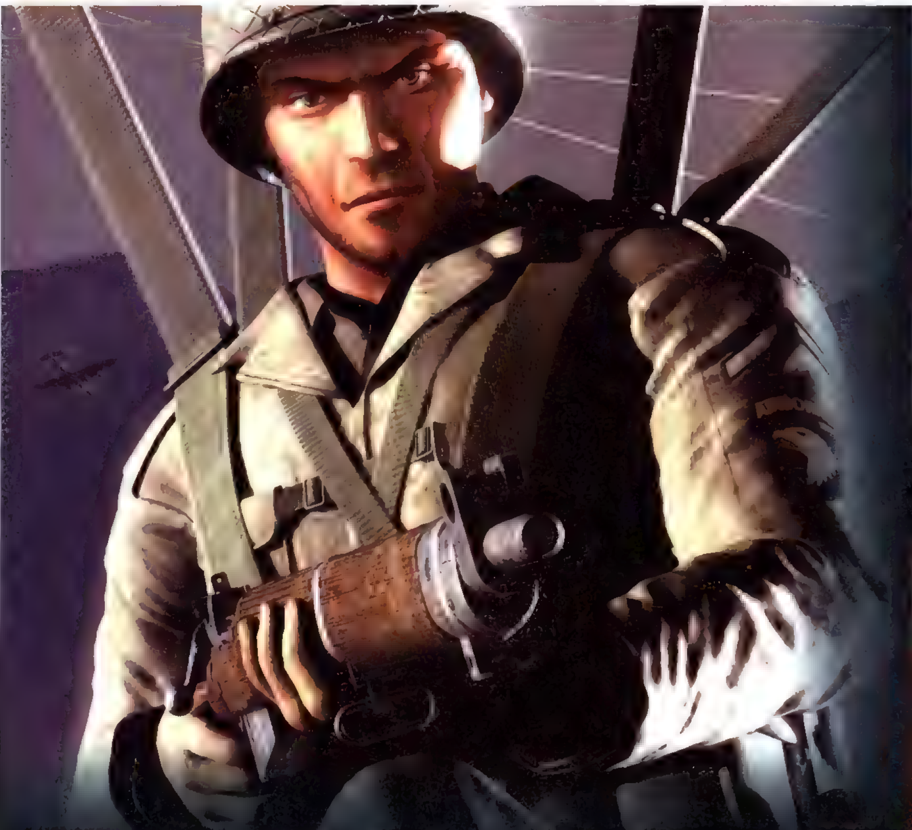


METAL SLUG 3
POWER UNLIMITED
MS3 IS ZOWEL QUA VISUALS ALS GAMEPLAY HET SCHOOLVOORBEELD VAN HOE EEN 2D SIDESCROLLER MOET ZIJN
GAMEPRO
METAL SLUG 3 IS ÉÉN VAN DE MOOISTE 2D-SHOOTERS OOIT GEMAAKT
THE KING OF FIGHTERS 2001
THE KING OF FIGHTERS 2000
IGNITION entertainment
XBOX LIVE
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
GM Exclusive

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE — PC

SCORE 81 | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

Een bijzonder puike add-on die fans van het originele Call Of Duty niet mogen laten liggen. And that's an order, soldier!





"Ik snap er niks van. Doe ik mee in United Offensive maar die van Nistelrooy is in geen velden of wegen te bekennen".



"Zeg captain, m'n arm wordt ineens drie keer zo dik. Da's niet normaal toch?"



"Auw. Welke klootzak is met een blaaspijp besjes aan 't schieten?!"

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

Call Of Duty is dé WO II franchise van dit moment in shooterland. Binnenkort komt de serie eindelijk naar de consoles maar eerst is er de uitbreiding voor de PC.

Tijdens de afgelopen Game Awards uitreiking sloeg een knaapje vooraan het podium volledig op tilt toen niet Call Of Duty maar Far Cry er vandoor ging met de titel beste PC game. Het ventje was oprecht diep gekwetst. Alsof ik persoonlijk Call Of Duty gedist had. Terwijl – en ik zeg het nog één keer – DE LEZERS STEMMEN! Niet wij, niet de industrie, niet de kantinedames van VNU, nee... jullie beste lezers, bepalen uiteindelijk wie er met een onderscheiding naar huis gaat.
Toch is de reactie van dit licht geraakte gamertje enigszins te begrijpen. Ook ik vermaakte me eind vorig jaar uitstekend met dit geregisseerde WO II drama waarbij de schoten en de explosies me door elkaar schudden als nooit tevoren.
Voor United Offensive kun je, als je tere trommelvliezen hebt, zelfs beter met oordopjes in spelen want de explosies zijn nog intenser en harder.

SAVING PRIVATE DUTY

United Offensive verandert weinig aan de über scripted formule van CoD (zo moet je vaak wachten op teammaten die een deur voor je openen) maar als je daar rekening mee houdt, bezorgt deze game je wederom de adrenalinetrip van je leven.

Vond je de gevechten in het origineel al intens, dan zul je nu helemaal met samengeknepen billen achter je PC zitten. Het aantal vijanden dat je gun blazing tegemoet komt is gigantisch en je wordt van alle kanten bestookt, zowel door soldaten en tanks op de grond, als uit de lucht door bommenwerpers. De granaatinslagen zijn gigantisch en de chaos is compleet. Een van de eerste missies in Bastogne geeft in dat opzicht meteen zijn visitekaartje af. Gray Matter heeft de Call of Duty engine bovendien flink aangepakt. In oorsprong betreft het hier de oeroude Quake III engine maar dat kun je je nauwelijks voorstellen als je de zinderende beelden ziet die helemaal recht doen aan de intense, beklemmende sfeer rond de enorme gevechten. Saving Private Ryan eat your heart out!

IN DE LUCHT

Heel bijzonder wordt United Offensive als je in de lucht, hoog tussen de wolken, aan boord van een B-17 de aanstormende Luftwaffe kapot mag knallen; een van de grafische hoogstandjes van deze add-on en qua uitvoering even simpel als gedenkwaardig. Zo ook de tankgevechten die je als Russische soldaat uitvoert in T-34/85 tanks tijdens de Slag om Koersk. Een historisch gezien belangwekkende veldslag waarbij de Duitsers uiteindelijk 100.000 man en 1800 tanks zouden verliezen. Ook deze veldslag is met zijn al zijn hectiek zeer knap tot leven gewekt.

> "VOND JE DE GEVECHTEN IN HET ORIGINEEL AL INTENS, DAN ZUL JE NU HELEMAAL MET SAMENGEKNEPEN BILLEN ACHTER JE PC ZITTEN"

ONLINE

Tot slot nog even een eervolle vermelding voor de multiplayer. Bij het originele CoD legde ik die snel naast me neer maar deze keer is het meer fun. Jeeps en tanks spelen een strategische rol en de drie nieuwe modes Base Assault, Capture the Flag en Domination zorgen voor flink wat replay.
Per potje kun je bovendien je ranking opkrikken door goed te presteren. Hoe hoger je ranking, hoe meer extraatjes er vrijkomen in de vorm van speciale wapens of nog beter... airstrikes! Bij een volgend potje begint iedereen weer op dezelfde ranking. Ook online zal deze game dus zeker zijn plaatsje veroveren.

GRAY MATTER • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.CALLOFDUTY.COM

GENRE: WO II SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 32 • VERWACHT: OUT NOW

JEROEN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	8	9	86

Een zeer goede Tony Hawk game, misschien wel de allerbeste ooit.

TONY HAWK'S
UNDERGROUND 2



Hoe vaak kan Activision nog wegkomen met steeds weer hetzelfde trucje? Al is het natuurlijk wel een verdomd mooi trucje...

Ik vroeg me af hoeveel Tony Hawk games ik nu daadwerkelijk helemaal doorgespeeld heb, en dan bedoel ik ook he-le-maal doorgespeeld. Dus niet even oppakken, twee halfpipes afronden en dan weer stoppen, nee, van boven tot onder uitgespeeld.

Ik dacht na en moet bekennen dat ik bij geen enkele helemaal tot het gaatje ben gegaan. Wel heb ik deel 3 en 4 regelmatig opgepakt om even wat ellenlange combo's uit mijn joypad te toveren maar voltooien deed ik er niet één.

Dit was denk ik vooral te wijten aan mijn concentratievermogen; ik was te snel afgeleid omdat ik het vermoeden had dat alle levels op elkaar leken. Waarom heb ik nu dan het gevoel dat 't bij Tony Hawk's Underground 2 anders zal gaan?

ROTZOOI SCHOPPEN

Tony Hawk's Underground 2 valt uiteen in twee delen: World Destruction Tour en de Classic mode.



Het is dus echt waar dat lelijke mensen geen mooie graffity kunnen maken.

> "ALS JE DE EYE TOY CAMERA GEBRUIKT, KUN JE ZELFS JE EIGEN KOPPIE IN HET SPEL PLAATSEN."



Het kanon: Natuurlijk genipt bier. Rijk en krachtig van smaak! (De heren van Grolsch kunnen hun sixpacks afleveren op de Houtrib 67 - te Monnickendam)

Laatstgenoemde is het Tony Hawk spel zoals we dat allemaal kennen. Verzamel de letters om het woord SKATE te vormen, vind de geheime tape en behaal de highscore. Het zijn de klassieke missiedoelen die we inmiddels wel kunnen dromen.

World Destruction Tour daarentegen is iets heel anders. Hierbij vorm je een team met óf Bam (Margera) óf Tony als bendeleider. Het doel? Trash the city, oftewel rotzooi schoppen in verschillende steden verspreid over de hele wereld.

STIER

Het is zaak om in de verschillende steden een aantal opdrachten te voltooien. Het toffe is dat je die missies met een heel team kunt volbrengen maar ook met een aantal geheime personages die per stad verschillen.

Ieder personage heeft een aparte lijst met opdrachten die hij moet zien te vervullen. Denk aan het grinden van een aantal bankjes, een brug oversteken zonder de grond te raken, of een combo voltooien die je in een keer 15.000 punten oplevert. In iedere stad dien je ook een aantal vreemde doelen te behalen zoals een stier loslaten, met twee kanonnen een stellage onder vuur nemen of wat beelden 'onthoofden'.

Het leuke hiervan, is dat bij het behalen van deze doelen de omgeving een soort van make-over krijgt, waardoor er weer nieuwe wegen vrijkomen om je kunstjes op te vertonen.

BETER?

Tony Hawk's Underground 2 is misschien niet de meest vernieuwende titel in de reeks maar dat wordt inmiddels ook niet meer verwacht. Het fundament van een goede skateboardgame is er immers al en dat ga je dan niet veranderen, nee daar bouw je wat moois bovenop. Dat is gelukt, zeker vergeleken met het wat matige vorige deel, waarin niet alles even goed uit de verf kwam.

Gelukkig is men bij Underground 2 gewoon lekker verder gegaan met het idee van een grote stad waarin van alles te beleven valt, en dat hebben ze verdomd goed gedaan. Zeker in de World Destruction Tour is een boel te beleven en met de inbreng van andere skaters (en skateboards) valt er genoeg te experimenteren met pas verworven trucjes en andere toffe dingen.

Wat te denken van muren onderkliederen met je eigen graffiti of meedoen aan het spel met niemand minder dan jezelf. Voordat je namelijk aan een onderdeel meedoet, kun je eerst je eigen skater creëren. Als je daarbij de Eye Toy camera gebruikt, kun je zelfs je eigen koppie in het spel plaatsen. Het werkt zeker niet perfect maar het idee is dope, toch?



Wie is er met z'n dikke reet op die mand met appels gaan zitten!?

ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: [illegible] • WWW.ACTIVISION.COM — GENRE: [illegible] • AANTAL SPELERS: [illegible] • VERWACHT: UIT NU


SHONEN JUMP'S
YU-GI-OH!™
TRADING CARD GAME
SOUL OF THE DUELIST™
The Ultimate Soul Arises.
Engage the new level-up ability, unleash the largest fusion monster yet seen outside of Japan and duel with all your soul.
www.yugioh-card.com
KONAMI
© 1996 KAZUKI TAKAHASHI

SKATE

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
9	9	10	95

Winning Eleven 8 deed me al vermoeden dat de Europese versie iets heel bijzonders zou worden, en inderdaad: PES 4 benadert de perfectie nog dichter dan de vorige delen al deden. Classic!

PRO EVOLUTION SOCCER 4





"Alle spelers bij de juiste club", schrijft Skate. Dan is dit zeker Vennegoor of Hesselink... of een oud plaatje.



Typisch Feyenoord: allemaal in de schijtstand.



Uuuuuuuuuuuuk.....



"Hij is er door. O no!"

Kan Konami met de nieuwste Pro Evo-editie nog over de door henzelf immens hoog gelegde lat heen? Domme vraag natuurlijk; een vluchtige blik op de score zegt immers genoeg.

Vorige maand checkte ik de nieuwste Japanse versie van mijn favoriete footie serie, die zoals gebruikelijk een aantal maanden eerder uitkomt dan de Europese. Zo kon ik dus al een vrij goed beeld vormen van wat de westerse voetballiefhebbers in oktober en november op hun bordje krijgen.
Ik zou zeggen: sla mijn preview van vorige maand er nog maar eens op na. Hierin gaf ik min of meer al aan dat we opnieuw met een memorabele game geconfronteerd zouden worden. Winning Eleven 8 kende weliswaar nog wat puntjes die voor verbetering vatbaar waren (zo was de slowdown bij de hoekschoppen ronduit irritant te noemen en was het spelersbestand niet geheel up to date). Konami is echter nog effe aan de slag gegaan met de editie die bij ons in de schappen komt te liggen, en heeft die kritiekpunten vrijwel volledig weggepoetst.

SOEPELER

Zo verloopt het nemen van hoekschoppen nu uiterst soepel en zitten alle spelers (op een enkele zeer late transfer na) nu bij de juiste clubs. Wel heeft men een kleine consessie moeten doen om alles nog wat soepeler te laten lopen: de speelsnelheid ligt iets lager ten opzichte van de Japanse editie (die qua snelheid perfect was). Ach, als je die niet hebt gespeeld, maakt het verder geen hol uit.
PES 4 speelt namelijk gewoon heerlijk weg en kent weer genoeg vernieuwingen en aanpassingen om je in ieder geval tot het volgende deel zoet te houden. Overigens zal de belangrijkste vernieuwing alleen voor Xbox-bezitters van toepassing zijn; via Xbox Live zul je wedstrijden tegen andere Xbox-bezitters kunnen spelen. Konami had het zelfs ook over minitoernooitjes en rankingsystemen maar die heb ik in de review-versie helaas niet terug kunnen vinden. Laten we hopen dat dit geen lulkoek van hun kant is en dat het in de final version daadwerkelijk tot de mogelijkheden blijkt te behoren. Dat zou het feest helemaal compleet maken.

VOLDOENING

Het is werkelijk ongelooflijk wat KCET met name qua graphics en gameplay weer voor elkaar gekregen heeft. Elk jaar denk je dat het nauwelijks beter kan en hopla, men gooit de boel op de schop en komt gewoon weer met een nieuw deel op de proppen dat z'n voorganger (en daarmee uiteraard alle concurrenten) op praktisch alle fronten overklast.
Spelersanimaties zijn nog beter uitgewerkt en verlopen nog soepeler dan ze al deden, er zijn nog meer soorten bal-aannames en mogelijkheden om de bal af te spelen. Passes kunnen nog nauwkeuriger gegeven worden en in de schoten op doel zit nu meer variatie doordat de schotmeter iets langzamer volloopt dan in deel 3.
Dit maakt scoren weliswaar wat lastiger (snel draaien en een vlammend schot lossen is, zeker gezien de goede A.I. van de tegenstander, een extreem lastige opgave) maar het geeft je wel twee keer zoveel voldoening.
Gevorderden zullen vrij snel merken dat ook passeerbewegingen iets vroeger getimed dienen te worden, wat het er ook allemaal niet makkelijker op maakt. Tja, een PES-game is nu eenmaal moeilijk onder de knie te krijgen, ook dit deel, maar zeker niet onhandelbaar. Integendeel. Dit is hoe voetbal op de computer moet zijn. Een voetbalsim die de realiteit op een haast beangstigende manier benadert.

> "EEN VOETBALSIM DIE DE REALITEIT OP EEN HAAST BEANGSTIGENDE MANIER BENADERT."

Dat een hoop nationale en clubteams nog steeds niet volledig gelicenseerd zijn en de game op de PS2 en PC niet online speelbaar is, is (in ieder geval voor mij) dan ook bijzaak. En trouwens, met de volledig gelicenseerde Nederlandse, Spaanse en Italiaanse competities, een wederom uitgebreide Edit mode en Master League plus een verbeterd transfersysteem zul je weinig reden tot klagen hebben. Dit is dé footiegame die iedere voetbalfanaat in huis moet hebben. Klaar.

KCET • KONAMI • TEL: 055-5766353 • WWW.KONAMI-EUROPE.COM

GENRE: VOETBAL • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW / XBOX EN PC: NOVEMBER

SCORE **90** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Dit is de mooiste 3D-RPG die ik ooit heb gespeeld en zeker de beste op de Cube. Van harte aanbevolen!



TALES OF SYMPHONIA

ONVERGETELIJK AVONTUUR

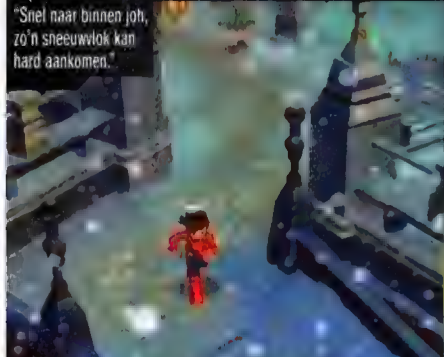
Zou jij de wereld redden als je de kans kreeg? Natuurlijk zou je dat doen! Maar, zou je het ook doen in de wetenschap dat het redden van jouw wereld betekent dat een andere wereld ten onder gaat?

Wereldredders hebben het niet gemakkelijk. Dat geldt ook voor Loyd en zijn metgezellen, het wisselende groepje helden waarmee je Tales of Symphonia doorloopt.

Langzaam maar zeker komen zij erachter dat de goede zaak die zij dienen misschien wel helemaal niet zo goed is. Ze komen onder andere voor het probleem te staan dat ik in de inleiding schetste, en daar komen dan nog eens problemen van een meer persoonlijke aard bij.

Het kleine blonde meisje Colette zit namelijk niet alleen met een verdrongen schuldcomplex, ze verandert ook nog eens langzaam maar zeker in een engel. Dat klinkt toffer dan het is want zoiets gaat klaarblijkelijk gepaard met nogal wat groeipijnen. Daarbij betekent het verliezen van haar menselijkheid ook dat ze niet meer kan slapen, niet meer kan eten en gestaag ook haar menselijk vermogen tot medelijden uit haar ziel wordt gefilterd.

Maar goed, het engeltje draagt haar lot zonder klagen, alles voor de goede zaak natuurlijk. Alleen... wat was 'goed' ook alweer?



"Snel naar binnen joh, zo'n sneeuwvlok kan hard aankomen."

FOX KIDS

Bovenstaande kwesties vormen de serieuzere ondertoon van een verhaal dat aan het oppervlak vooral tot uitdrukking komt in grappige, lichtzinnige en soms ook onzinnige dialogen tussen de verschillende personages in je bondgenootschap. Sommige van die gesprekken beginnen automatisch op bepaalde punten in het avontuur, andere kun je optioneel activeren door op de Z-knop te drukken. De belangrijkste passages in het verhaal zijn ingesproken door Amerikaanse acteurs en dit is redelijk goed gedaan, een beetje van het niveau van een doorsnee tekenfilm op Fox Kids.

> "EEN FANTASTISCHE ERVARING, WAARBIJ HET TOTAAL MEER IS DAN DE SOM DER DELEN."

Eigenlijk is de hele game opgezet als een interactieve Japanse tekenfilm, inclusief de stereotype piekhaar-personages en omgevingen die de indruk wekken handgeschilderd te zijn. Om dit alles in 3D te mogen doorlopen is indrukwekkend. Sommige kastelen, dorpen en tempels zijn echt heel mooi en vol sfeervolle details vormgegeven.

Dit niveau wordt echter niet constant gehaald, vooral de 'kerkers' zijn in vergelijking wat aan de sobere kant en de bovenwereld (een soort 3D-plattegrond waar je overheen wandelt) is teleurstellend grof en primitief van opzet.

Na de eerste schrik vormt dit echter geen belemmering meer bij het volledig opgaan in het avontuur, waarbij het idee om daadwerkelijk van plaats



"Ja nu zie ik 'm ook; een zeldzaam geelgespikkeld schaamluizeneitje."

NAMCO • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

naar plaats te moeten reizen de illusie een epische expeditie mee te maken. In ieder geval beter ondersteunt dan het domweg verschuiven van je personages over een stilstaande plattegrond.
Als je het hele avontuur hebt voltooid (dat gaat je al snel een uur of zeventig kosten), zul je het met mij eens zijn dat Namco een indrukwekkende prestatie heeft geleverd met de vormgeving van de enorme hoeveelheid verschillende locaties in 3D-tekenfilmbeelden.

SPLITSEN

Laat ik eens zo oneerbiedig zijn mijn tijd in het avontuur op te splitsen in percentages. Dan kom ik op twintig procent reizen, een kwart dialogen met bondgenoten, dorpsbewoners en andere personages, een kwart vechten, tien procent goochelen in de uitgebreide menuschermen met voorwerpen, uitrustingen, tactieken en andere instellingen, tien procent puzzels oplossen en tien procent dwalen.
Naast het hierboven beschreven reizen en kletsen, zul je dus ook een substantieel deel van je speeltijd besteden aan gevechten. Deze lever je met allerhande monsters, wilde beesten en vijandelijke strijdtroepen, zowel in kerkers als in de bovenwereld.

DYNAMISCHE GEVECHTEN

Gelukkig word je in deze RPG nu eens niet telkens onverhoeds besprongen door onzichtbare vijanden, je ziet ze daadwerkelijk door je omgeving bewegen, en met een beetje handigheid zijn ze meestal wel te ontwijken. Niet dat daar veel reden voor is want de gevechten zijn zo tof dat ze tot het eind toe blijven boeien.
Zoals het hoort in een RPG worden je personages in de loop van het avontuur sterker en kunnen ze steeds meer verschillende soorten magie en aanvallen gebruiken. Anders dan gebruikelijk benut je deze echter niet in statische menugevechten maar in dynamische, directe gevechten, waarbij je met vier personages (jij bestuurt er één, de computer de andere drie) tegelijk op je tegenstanders inbeukt.
Om hier een beetje succesvol mee te zijn, komt het eerder genoemde goochelen in de menuschermen goed van pas. Naast het constant bijwerken van uitrustingen en het upgraden van speciale aanvallen, kun je ook het gedrag van computerge- [illegible]



Als aardige extra kun je tijdens gevechten de andere drie personages ook door je vrienden laten besturen, alleen moeten dat dan wel een beetje geduldige types zijn: de gameplay buiten de gevechten is alleen te besturen door een enkele speler.

PUZZELEN EN DWALEN

Het puzzelgedeelte vind ik wat aan de karige kant. Een procent of twintig, dertig was meer naar mijn smaak geweest. Ook kom je maar zelden een werkelijk interessante puzzel tegen, het is toch voornamelijk voorspelbaar verschuifbare-blokken-en-schakelaars-gedoe.
Wat die tien procent dwalen betreft: het hoort erbij, maar eigenlijk is het niet nodig. Helemaal niet doordat de game is voorzien van een handige Synopsis-optie, waarin stap voor stap staat beschreven wat je gezelschap allemaal heeft meegemaakt, inclusief een plattegrond waarop de belangrijkste locaties worden aangeduid.

MEESLEPEND GEHEEL

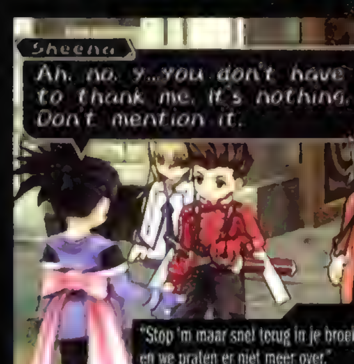
Eigenlijk is Tales of Symphonia helemaal geen game die het verdient opgesplitst te worden in verschillende onderdelen zoals ik hierboven gedaan heb. Deze lopen namelijk naadloos, zonder opvallende laadtijden, in elkaar over om samen één fantastische ervaring te vormen, waarbij het totaal meer is dan de som der delen.
Als dat leuke blonde meisje uit je gezelschap versteend of vergiftigd raakt, vind je dat bijvoorbeeld niet alleen om speltechnische redenen vervelend maar ook omdat het personage je door de dialogen is gaan boeien.
Als je de game met een fileermes in de aanslag onder handen neemt, kun je er best onderdelen uitsnijden en die tegen het licht houden om op de zwakke plekken te wijzen. Als je de muziek uitschakelt, valt bijvoorbeeld op dat de geluidseffecten erg matig en soms ook nogal ongepast zijn, er is duidelijk lang niet zoveel aandacht aan besteed als aan de gevechtsanimaties, die juist weer in positieve zin opvallen.
Maar door je ervaringen op deze manier op te delen, doe je dit avontuur geen recht. Deze punten zullen je tijdens het spelen volledig ontgaan, doordat alles wat je in het spel tegenkomt gewoon, eh, zo hoort te zijn. De totale ervaring is te boeiend om je af te laten leiden.
Het is het soort videochemie die alleen ontstaat wanneer een evenwichtig en meeslepend geheel is gecreëerd, en naar mijn idee is [illegible]



"Het staat je enig, dat gebogen lullen kapsel."

Als de drietenige rotsbeffer z'n linker achterpoot optilt, kun je maar beter het zekere voor het onzekere nemen.





"Stop 'm maar snel terug in je broek en we praten er niet meer over."



Level up... mmmm, als ik dat eens omdraai... pu level mmmm daar moet iets mee te doen zijn...

De éénvleugelige blauwe ankerschwanz komt altijd snel ter zake.



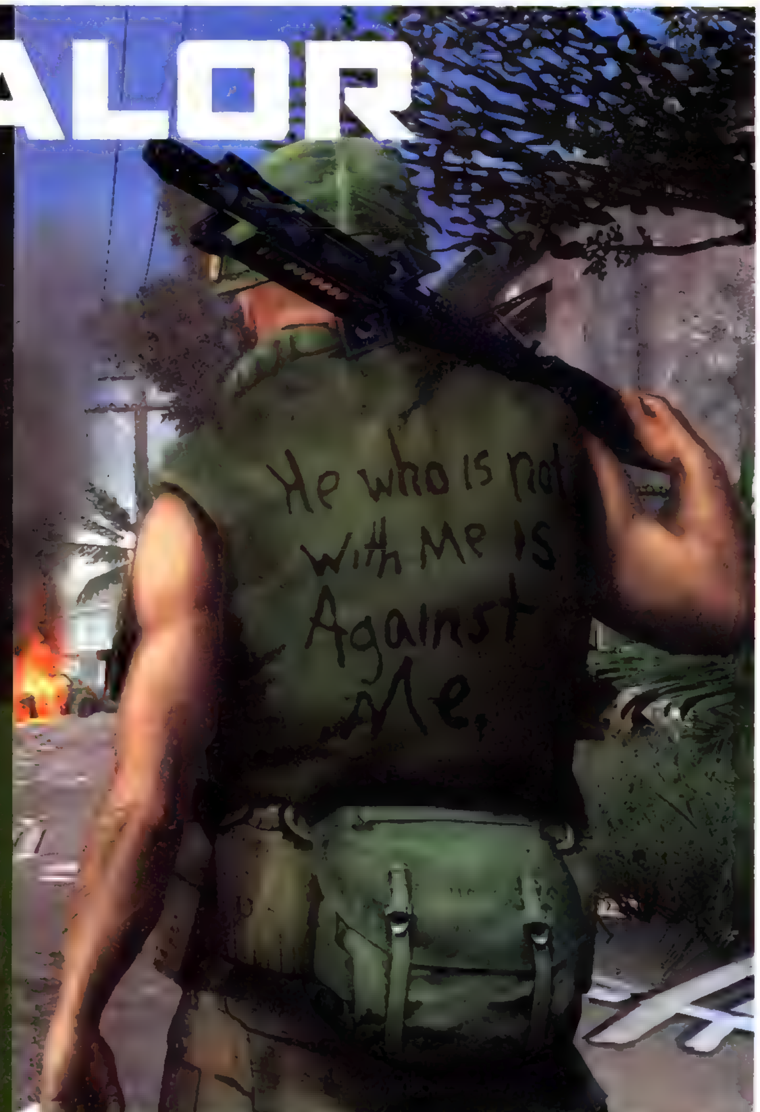
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 19 NOVEMBER

SCORE 75 · GRAPHICS 7 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 7

Men Of Valor is de beste Vietnam shooter op de console maar dat zegt meer over de concurrentie dan over de kwaliteit van het spel.

MEN OF VALOR

De Nederlandse Vietnam-shooter Shellshock werd niet helemaal wat we ervan gehoopt hadden. Is het gelijksoortige Men of Valor beter?



Voor de honderdste keer in mijn PU-loopbaan ben ik een kloeke soldaat die zijn ass probeert te redden in een bloedige oorlog. Dit keer ben ik Dean Shepard, een Amerikaanse marinier die zich in de broeierige jungle van Vietnam bezighoudt met Vietcong (VC) afknallen, dorpjes uitroeien, bunkers opruimen, cameraploegen beschermen, Amerikanen bevrijden, etc. En dat is makkelijker gezegd dan gedaan want het wordt Deanieboy niet bepaald eenvoudig gemaakt.

HORZELS

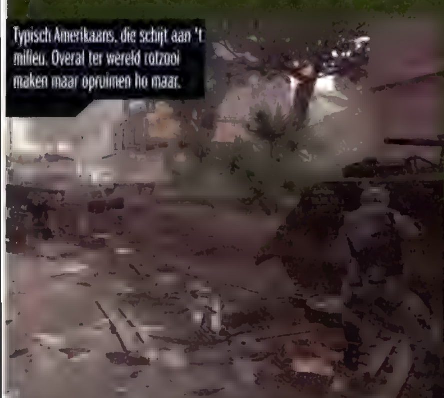
De Vietnamezen gedragen zich als een stel vervelende horzels die overal en nergens uit de struikjes opduiken. En dat had Dean niet eens zo erg gevonden, als hij ze maar wat beter kon spotten. Maar ondanks de power van de Xbox, is de achtergrond vol bosjes en struiken erg vaag waardoor je de vijanden nauwelijks ziet (in de PC-versie gaat 't beter), en dat levert hem nogal wat verwondingen op. Gelukkig heeft Dean als enige soldaat de beschikking over de 'restart from checkpoint'-knop en kan hij steeds weer opnieuw beginnen.
Dean is een simpele gast en geboren om niet meer te doen dan urenlang zijn wapens leeg te knallen, granaten in loopgraven te flikkeren en huizen op te blazen. Kortom, hij zorgt voor ouderwetse rechttoe rechtaan actie die we kennen van zijn collegae uit de Medal of Honor en Call of Duty-reeks.
Dergelijke games blijven slechts boeien als de actie gevarieerd is en je je op een of andere manier betrokken voelt bij de gebeurtenissen op het scherm. MoV voldoet aan beide eisen, al is het wel nipt.

VAAG

Dat de actie in MoV niet verveelt, komt niet zozeer door de afwisseling (je blijft in de jungle) maar meer door de pittige gameplay. Even door de linies heenlopen kan niet, daar is beleid voor nodig. Helaas kent de gameplay wel veel vaagheden. Zo kun je weliswaar meerdere routes nemen bij je aanval, maar reageert de CPU maar op één bepaalde route en kun je dus bij bepaalde flankaanvallen, ongestoord iedereen afknallen.
Ook merkte ik dat het bij het aanvallen van een zwaarbeveiligde stelling niet de bedoeling was om de vijanden een voor een uit te schakelen (die blijven dan rustig respawnen) maar dat je er hard op af moest rennen en de boel vervolgens moet markeren met een rookgranaat, zodat een straaljager de bunker kon opblazen. Duh! Klassegames hebben meerdere opties.

SLORDIG

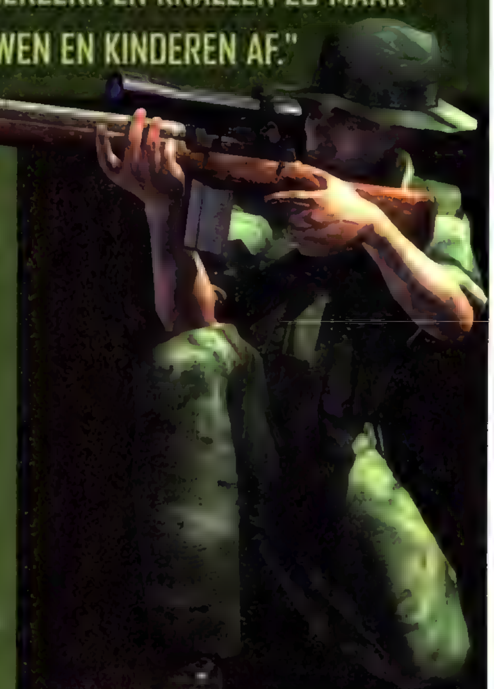
Met de betrokkenheid zit het wel snor. De sfeer is hard, net als in Shellshock. Je maten gaan regelmatig berzerk en knallen zo maar vrouwen en kinderen af. Je gemoedsrust wordt verder aangetast doordat de VC je maar niet met rust laat. En dat leidde er toe dat ik soms de neiging had om gillend en knallend op zo'n stelling af te lopen. Als dat niet het ultieme Vietnam gevoel is, weet ik het niet meer.
Dat MoV geen hoog cijfer krijgt, komt door de vele slordigheden. Ik zag veel grafische glitches, je mannen lopen soms heerlijk voor je loop langs en de A.I. is ronduit matig. Jammer, want de makers waren in principe beter op weg dan Guerrilla met Shellshock.


Typisch Amerikaans, die schijt aan 't milieu. Overal ter wereld rotzooi maken maar opruimen ho maar.


Typisch Amerikaans, dat ongenuanceerde. Wie niet voor me is, is tegen me. Duidelijk te lang in de bush gezeten.


Typisch Amerikaans, dat overdreven geweld. Dat Vietnamese opaatje op dat stoeltje, zat gewoon rustig z'n krantje te lezen.

"DE SFEER IS HARD. JE MATEN GAAN REGELMATIG BERZERK EN KNALLEN ZO MAAR VROUWEN EN KINDEREN AF."



MEDAL OF VALOR

Men of Valor is gemaakt door een deel van het originele Medal of Honor team, en dat kun je heeeeeeel goed zien. Alles in deze game ademt MoH uit. De beelden zijn hetzelfde en ook de actie kun je een regelrechte kopie noemen: dorpen of stellingen schoonvegen, soms achter een mitrailleur of in een heli plaatsnemen en blauwe bonen sproeien en dat alles afgewisseld met dramatische tussenfilmpjes die je een gevoel van betrokkenheid moeten geven. Een beproefde aanpak die overigens ook in dit spel prima werkt.

VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.VIVENDI-UNIVERSAL.COM

GENRE: VIETNAM SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

JEROEN

GRAPHICS 8 REPLAY 7 GAMEPLAY 9 SCORE 83

Een heerlijk sluipavontuur waarin meesterdief Sly zich van zijn beste kant laat zien.

SLY 2
BAND OF THIEVES



Het eerste avontuur was een onverwacht toppertje, zou dief Sly de ingeslagen weg voort kunnen zetten?

In dit nieuwe tekenfilmachtige sluipavontuur hebben Sly en zijn twee maten Bentley de schildpad en Murray het nijlpaard wederom de handen ineengeslagen om wat klusjes te klaren.
Nadat ze op hun eerste avontuur de mechanische booswicht Clockwerk (de aartsvijand van de Cooper clan) hadden verslagen, keerden ze terug naar Parijs. Daar aangekomen, kwamen ze erachter dat alle onderdelen van Clockwerk waren gestolen en ondergebracht bij een aantal leden van de Klaww Gang dievenbende. Hoogste tijd dus om er opnieuw op uit te trekken.

DIVERSITEIT

Sly, Bentley en Murray doen acht verschillende gebieden aan tijdens hun zoektocht naar de verdwenen Clockwerk onderdelen. In al die gebieden slaan zij een kamp op en vanuit dat hoofdkwartier trek jij er als speler op uit om een aantal zeer gevarieerde opdrachten te voltooien. Overigens zul je in dit nieuwe avontuur niet alleen Sly besturen maar zul je regelmatig in de huid van Murray en Bentley moeten kruipen om verschillende opdrachten te vervullen.
De missies die je krijgt voorgeschoteld staan allemaal in verband met elkaar, waarbij Bentley, het brein achter de operaties, nauwkeurig de juiste tactiek plant. In feite ben je in ieder gebied bezig met één en dezelfde grote spannende kraak. Hiervoor voltooi je kleine opdrachten die samen tot een geslaagde afloop moeten leiden.

THIEFNET

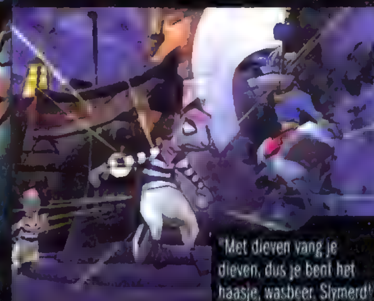
Leuk is dat de verschillende missies en opdrachten verspreid over een steeds wisselende stad/omgeving liggen. Die stad wordt overigens streng bewaakt door verschillende boosaardige wezens die op de daken en in de straten patrouilleren.
Ongezien blijven is dan ook van levensbelang aangezien de boeven (de slechte boeven, that is) elkaar te hulp schieten mocht je gesnapt worden. Gelukkig beschik je over genoeg vaardigheden om óf weg te komen óf de slechteriken het zwijgen op te leggen. Bovendien is het mogelijk om met al het geld dat je van wachters rolt of in kapot geslagen objecten aantreft, nieuwe vaardigheden aan te schaffen.
Op Thiefnet, een soort eBay voor dieven, kun je in ruil voor je munten al snel wat nieuwe mogelijkheden aanschaffen. Je kunt zelfs waardevolle objecten zoals ringen of schilderijen die je hebt gestolen, verpatsen voor de nodige florijnen.

DRIEMANSCHAP

De gebieden waarin je terechtkomt nodigen uit om ontdekt te worden en eigenlijk is dat ook een beetje de bedoeling. De opdrachten die je moet zien te voltooien liggen namelijk verspreid over het hele gebied en een beetje de weg kennen, kan natuurlijk geen kwaad.
De missies die je tijdens jouw avontuur krijgt voorgeschoteld zijn zoals gezegd zeer gevarieerd en laten je naast het geijkte spring en klauterwerk ook andere speltypes beleven. Zo heb je de ene keer een op afstand bestuurbare helikopter in je vingers, terwijl je een andere keer vijftig slechteriken in elkaar moet slaan.
Ook op een ander vlak is Sly 2 erg afwisselend en dat heeft te maken met de vaardigheden van de drie personages. Zoals we weten is Sly vingervlug, rent hij lichtvoetig over kabels en klautert hij via lantaarnpalen op daken om zich uit benarde situaties te redden. Bentley is een stuk kwetsbaarder en moet het dan ook meer van het sluipen hebben. Uitgerust met een kruisboog, waarmee hij slaappijltjes kan afvuren, dien je met deze schildknaap uitermate voorzichtig door de gebieden te sneaken. Nijlpaard Murray daarentegen moet het vooral hebben van zijn fysieke kracht. Voor een aanval van een aantal slechteriken draait 'De Murray', zoals hij zichzelf graag noemt, zijn hand niet om.



"Oooooh die Sly toch. Lekker diefje van me; je hebt m'n hart gestolen, hihihihihi."



"Met dieven vang je dieven, dus je bent het haasje, wasbeer, Slymerd!"

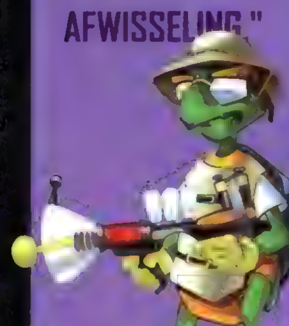


Kijk daar eens: een bankrover!



Murray is eigenlijk een Pijlpaard.

> "WAT SLY 2 ZO GOED MAAKT IS DE BALANS EN DE AFWISSELING."



BALANS

De opdrachten zijn steeds een tikkeltje anders en je blijft jezelf het hele spel door verbazen hoe de ontwikkelaars er keer op keer weer in slagen om jou als speler geboeid achter de televisie te houden. Ik zou haast willen zeggen dat je een dief van je eigen portemonnee bent als je dit spel niet aanschaft, maar dat zou een beetje flauw zijn...

SUCKER PUNCH STUDIO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.NL.PLAYSTATION.COM

GENRE: ACTIE AVONTUUR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


HIJ WIST NIET DAT
ZOIETS KLEINS EN FRUITIGS
ZO'N VERNIETIGENDE KRACHT KON ONTKETENEN...
Skittles
taste the rainbow
©Masterfoods 2004

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
10	5	8	86

JAN

Myst IV is een majestueus meesterwerkje maar ook masochistisch moeilijk.

MYST IV
REVELATION





Die sperengooiers hebben zo te zien, hun doel niet gemyst. Hahahaha.



Vroeger had je veel van dit soort ongelukken omdat er veel te hard werd gevaren. De term wegpiraat komt dan ook uit de scheepvaart.

"DE WERELDEN ZIJN ZO PRACHTIG DAT JE AF EN TOE HET IDEE HEBT NAAR EEN ECHTE FANTASY FILM TE KIJKEN."

Volgens mij zat dit plaatje ook in deel 1, 2 en 3.



De meest succesvolle adventure-reeks aller tijden openbaart haar nieuwste hoofdstuk. Pientere puzzelaars kunnen er weer flink tegenaan.

Adventures zijn op sterven na dood, de ene na de andere ontwikkelaar trekt zijn handen vol afschuw van het genre af. Ondanks deze verontrustende ontwikkeling is er één serie die geen enkele hinder ondervindt van de heersende malaise en dat is Myst. Dat komt omdat Myst fans nog fanatieker zijn dan de hooligans van ADO Den Haag.
Dat betekent niet dat de makers op de automatische piloot zijn gegaan. Ook voor Myst IV zijn kosten nog moeite gespaard. Het resultaat is wederom een meesterwerkje dat de speler onderdompelt in een oogstrelende fantasiewereld.

DAGEN ZOET

Overigens moet je als speler van Myst IV een hoger IQ hebben dan die van de gemiddelde ADO Den Haag supporter [*Deze uitspraak is geheel voor de rekening van Jan - Ed*] want de puzzels zijn af en toe weer zenuwtergend en hersenslopend [*Deze twee bijvoeglijke ook - Ed*].

Sommige heb je redelijk snel opgelost en komen neer op het aanklikken van de juiste tegeltjes, het ontcijferen van vreemde symbolen en schilderingen of het omzetten van schakelaars.
Complexere puzzels zijn er ook en die vereisen behoorlijk wat denkwerk. Soms zul je voor puzzels tussen verschillende ages moeten reizen en vaak zul je bepaalde informatie en hints op locaties moeten combineren om tot de oplossing te komen. Gelukkig is het - voor het eerst - mogelijk om redelijk vrij en naar eigen inzicht door de werelden van Myst te bewegen. Het spel is daardoor veel minder lineair en dat is een hele verademing.
Handig in dat kader is ook de even simpele als briljante toevoeging van een soort prehistorisch fototoestel. Overal waar je komt, kun je kiekjes maken. Die worden opgeslagen in een antieke diaprojector. Zo kun je dus constant, waar je ook bent, belangrijke tekeningen, clues of afbeeldingen terugzien. Met een kladbok en potlood in de aanslag naast je PC



HINT SYSTEEM

Sommige puzzels in Myst IV zijn echt bizar lastig. Maar als de wanhoop [illegible] op het [illegible] in het optiemenu. Dit stelt je in staat drie niveaus in te schakelen.
Hint Niveau 1 geeft subtiele aanwijzingen terwijl Hint Niveau 3 behoorlijk veel hulp biedt. Gelukkig is het nooit een complete oplossing; je wordt eerder gestuurd waar te kijken en wat er van je verwacht wordt.
Een handige tool dus als je er echt niet meer uitkomt, en goed genoeg weggestopt, zodat je niet voortdurend verleid wordt er op terug te grijpen.



Let u vooral op de fraaie inbouwapparatuur, de kastruimte en het aanrecht met het grote werkblad.

zitten is dus niet meer nodig, en frustrerend de hele tijd heen en weer reizen door het spel behoort eveneens tot het verleden.

HOOGWAARDIG

Grafisch is Myst IV onwaarschijnlijk mooi. Het spel is afgestapt van het in real-time bewegen van de ene naar de andere locatie, zoals in URU. Je zapt dus als het ware door de omgevingen heen, zoals vroeger. Echter, de werelden zelf zijn zo prachtig dat je af en toe meer het idee hebt naar een echte fantasy film te kijken dan naar een game.
Ook de inbreng van echte acteurs en echte filmbeelden is van zeer hoog niveau. De verschillende Ages zijn stuk voor stuk anders, zowel qua natuur als qua muziek en puzzels. De een is nog mooier dan de ander.
Myst fans en slimmerikjes zullen nagenoeg niets te klagen hebben over dit vierde hoofdstuk in de Myst Saga, en de rest gaat dan maar lekker naar het voetballuh kijken.

UBISOFT MONTREAL • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.MYSTREVELATION.COM

GENRE: PUZZELADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME | PLAYSTATION 2

SCORE **85** | GRAPHICS **7** | REPLAY **6** | GAMEPLAY **8** | JEROEN

Een onvergetelijk avontuur dat mij aan de beste Final Fantasy spellen deed denken.

STAR OCEAN
TILL THE END OF TIME



Een relatief onbekend rollenspel met typisch Japanse personages in de hoofdrol, dat zal wel weer een dertien in een dozijn RPG worden...

Soms krijg je zo'n avonturenspel toegeschoven waar je ook na het testen geen afstand van kunt nemen, waarmee je naar bed gaat en de volgende dag weer mee opstaat. Van die avonturen waarmee je jezelf wilt opsluiten op je kamer om het hele mysterie rondom de hoofdpersonages te ontrafelen. Star Ocean: Till the End of Time (SOTET) is zo'n spel.

SCIENCE-FICTION

Als het verhaal (spelend in het jaar SD 772) van SOTET begint, ontmoeten we al heel snel Fayt Leingod die samen met z'n ouders en jeugdvriendin Sophia Esteed van een welverdiende vakantie geniet. Tot de rust bruut wordt verstoord door een aanval van een onbekende militante organisatie.

Je vlucht en raakt je ouders en vriendin in de chaos kwijt. Na een wilde tocht in een escape pod (klein futuristisch reddingsbootje) beland je helemaal alleen op een vreemde planeet. Een planeet die, zo blijkt al snel, qua evolutie op het niveau staat van de zestiende eeuw op aarde.

Je komt tijdens dit avontuur op allerlei planeten die stuk voor stuk in verschillende stadia van ontwikkeling verkeren (soms primitief, dan weer sci-fi), en dat geeft dit avontuur een bijzonder tintje.

VERMAKELIJK

In de eerste uurtjes word je werkelijk doodgegooid met tussenfilmpjes die het verhaal vertellen. Gelukkig is er een optie om ze over te slaan, alleen mis je dan wel weer enkele magische momenten. Het verhaal op zich is al meeslepend genoeg om je ettelijke uren aan de PlayStation 2 gekluisterd te houden. Toch is het vooral de speelbaarheid waar dit rollenspel in uitblinkt.

Het gaat allemaal op zo'n prettige en vanzelfsprekende manier dat ik de vele gevechten met een lach op mijn gezicht in ben gegaan in plaats van (zoals te vaak gebeurt) met een diepe zucht.

Overigens lopen alle vijanden gewoon over het speelveld en dat zal veel rollenspelliefhebbers deugd doen. Het is daardoor ook mogelijk om de gevechten te ontwijken, wat je natuurlijk niet doet omdat juist die battles zo ontzettend vermakelijk zijn.

AANVALLEN

De gevechten vinden plaats in een grote afgesloten arena waarin je vrij kunt rond bewegen en de verschillende vijanden naar eigen inzicht kunt aanvallen. Geen menugestructureerde gevechten meer waarbij je op je beurt moet wachten om te mogen aanvallen, nee, ditmaal ren je rond en val je aan wanneer je dat wilt.

Je hebt de beschikking over twee verschillende aanvallen: een snelle zwakke of een langzame krachtige. Die krachtige aanvallen breken de defensie van een tegenstander maar snoepen wel een beetje gezondheid van jouw personage af.

Daarbij zul je goed op je 'Fury'-meter moeten letten aangezien deze aangeeft of je überhaupt wel een krachtige aanval kunt inzetten. Staat die meter op 100% en sta jij stil dan verdedig je automatisch en doen zwakke aanvallen van de tegenstanders je niets.

De krachtige aanvallen daarentegen verpulveren jouw onzichtbare schild. Bedenk dus goed welke krachten je aanwendt.

FINAL FANTASY VII

De stijl, de personages en de krachtig ingesproken teksten maken van deze RPG een onvergetelijk avontuur en dus zal Star Ocean nog wel enige tijd in mijn PlayStation 2 blijven steken en de nodige vrije uurtjes opslokken.

De laatste keer dat ik een soortgelijk gevoel had bij een rollenspel, was tijdens het spelen van Final Fantasy VII zo'n zeven jaar geleden! Nu wil ik Star Ocean niet vergelijken met dat andere onvergetelijke avontuur, daarvoor zijn er gewoon te veel verschillen in gameplay, stijl, opbouw en plot maar ik denk wel dat 't genoeg zegt over de kwaliteit van deze titel.



"Rits snel je broek helemaal dicht, ik ruik dat je oma er aan komt!"



"Jij felijke sloerie; als ik aan één ding een hekel heb, zijn 't mensen die sprekend op mij lijken!"



Hier valt in danstechnisch opzicht zeker het een en ander op aan te merken.

> "DEZE GAME ZAL NOG WEL EVEN IN MIJN PLAYSTATION 2 BLIJVEN STEKEN EN DE NODIGE VRIJE UURTJES OPSLOKKEN."



Er zit een ventje in haar blouse!

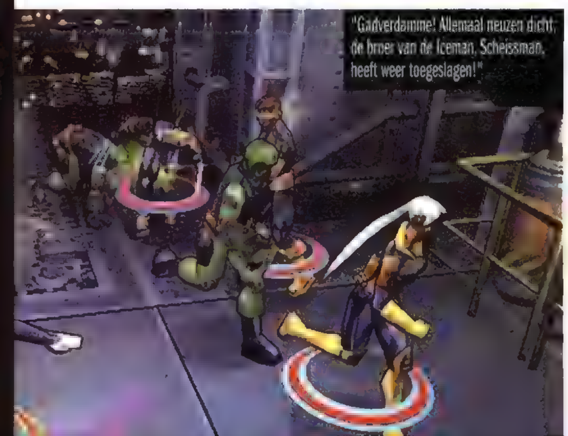
TRI-ACE INC • SQUARE-ENIX • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.STAROCEAN-EUROPE.COM

GENRE: RPG • SPELERS: 1-2 • VERWACHT: OUT NOW

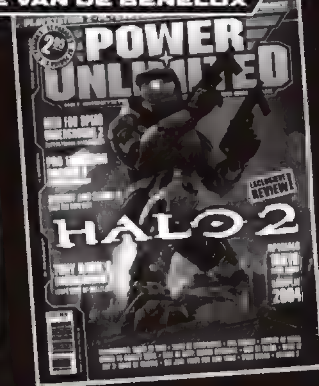
GAMEPLAY 8

met Marvel heeft, is dit is een

83 SCORE



"Gadverdamme! Allemaal neuzen dicht, de broer van de Iceman, Scheissman, heeft weer toegeslagen!"





Gezien de target betekent HAARP Soldier vermoedelijk iets als Heroische Aambeien Afdrijvings Reet Politie.

X-MEN LEGENDS

Raven Software, PC ontwikkelaar bij uitstek, die een console actie-game maakt over de X-Men? Als dat maar goed gaat.... En ja, dat gaat dus heel goed!

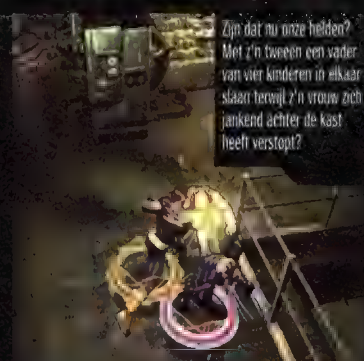
Moet je perse iets met X-Men hebben om een X-Men spel leuk te vinden? Natuurlijk helpt het, maar goede gameplay is goede gameplay... in welke uiterlijke vorm je dat ook giet. Helaas wordt er vaak andersom gedacht door uitgevers: men neme een bekende franchise en de massa vreet het wel, gameplay komt dan op de tweede plaats.
Zo ook met de X-Men spellen van de laatste jaren. X2: Wolverine's Revenge was teleurstellend, X-Men: Reign of Apocalypse brak ook geen potten en van X-Men: Next Dimension heb ik nog steeds nachtmerries.
X-Men Legends maakt in één klap een einde aan die middelmatigheid en stoot meteen door naar de gaming eredivisie.

MUTANTENMEISJE

X-Men voelt door het gebruik van een isometrisch perspectief, dat we eigenlijk voornamelijk kennen van spellen als Diablo en Baldur's Gate, een beetje oldschool aan. Deze schuin van boven view is even wennen maar al snel ben je lekker met een team van vier X-Men aan het knokken tegen Magneto en zijn bende boze mutanten.
Het verhaal draait grotendeels om de ontvoering van een zeer krachtig mutantenmeisje genaamd Alison Crestmere wiens superkrachten Magneto maar al te graag wil gebruiken voor zijn eigen snode plannen. Maar er zijn meer wendingen en verhaallijntjes die de boel interessant houden.

XTREEM

Je gaat steeds op stap met vier X-Men en iedere X-Men heeft zijn eigen unieke powers en skills. Ondanks dat de actie vrij rechttoe, rechtaan is, gaat de vertakking van de verschillende mutantenkrachten vrij diep.
Hoe verder je in het spel komt, hoe meer mutanten zich aandienen – zowel aan jouw zijde, als aan die van je tegenstander – en dus kun je steeds wisselen tussen verschillende X-mannetjes of met een vast clubje doorgaan.
Ervaringspunten verdeel je over zaken als health, energie enzovoorts en zijn zeker noodzakelijk. Leuker zijn de mutanten-powers, waarvan ieder karakter er vier heeft. Vooral de Xtreme Power is erg handig maar die kun je pas aanspreken na level 15. Cyclops kan met zijn Xtreme Power een gigantische optische energiestoot afgeven waardoor in één keer alle baddies in een ruimte uitgeschakeld zijn. De Xtreme Powers zijn dus erg smakelijk en onmisbaar tijdens levelboss confrontaties. Naast basisvaardigheden en mutanten-powers zijn er nóg meer abilities waardoor je bijvoorbeeld sneller health erbij krijgt of meer uithoudingsvermogen genereert. Je kunt je X-helden dus helemaal naar eigen smaak tunen.
Als je vier controllers in je spelcomputer hebt geprikt kunnen medespelers ieder moment joinen door de actieknop in te drukken. Dan worden zij een van de overige drie X-Men: Gauntlet style!



Zijn dat nu onze helden? Met z'n tweeën een vader van vier kinderen in elkaar slaan terwijl z'n vrouw zich jankend achter de kast heeft verstopt?



Wat hebben die X-Men toch met stoelendans? Zijn ze misschien verwaarloosd tijdens hun jeugd ofzo?

"RAVEN SOFTWARE HERSTELT DE X-MEN LEGENDE IN ERE."

EXTRA'S

X-Men Legends kent veel extra's. Zo kun je naast de standaard hoofdopdrachten een hele trits submissies doen. Praat met personages en er openen zich flashback missies, speur de omgeving af en je opent concept-art, zoek nog verder en je kunt mini-games spelen. Naast co-op is er bovendien nog een skirmisch multi-player met alle X-Men en X-boeven zoals Havok, de Sentinels, Juggernaut, Sabretooth, Mystique, Pyro, Marrow en vele anderen.

EERHERSTEL

Het spel is niet al te moeilijk en de actie wordt op den duur wat herhalend, maar de vele tuning opties, de coole tekenfilm look van de mutanten, de fraaie effecten, de diversiteit aan karakters en de vele extraatjes maken dit een game met een duidelijk X-factor

RAVEN SOFTWARE • ACTIVISION • CD CONTACT DATA • WWW.ACTIVISION.COM

GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERKRIJGBAAR: NU


CRASH
NITRO KART

SKATE

GRAPHICS 9 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 9

83 SCORE

Had EA voor wat beter camerawerk, soepelere interactie met de omgeving en een constantere framerate gezorgd, dan had deze wrestlinggame zonder enige twijfel een Gold Award behaald.

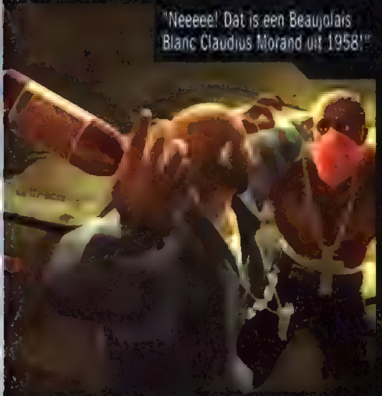
DEF JAM
FIGHT FOR NEW YORK





Def Jam: Vendetta bracht rappers en wrestling op een succesvolle manier samen en dus was het niet meer dan logisch dat EA er een vervolgdeel uit trapte.

Vendetta kende destijds nog wel wat kleine tekortkomingen maar die zijn in FFNY voor een groot deel weggepoetst. Zo is het plot nu veel beter uitgewerkt, zijn er veel meer verschillende vechtstijlen te unlocken en is de hoeveelheid aanwezige personages (een stuk of zeventig waarvan veertig bestaande artiesten) indrukwekkend te noemen.
Er zijn maarliefst een stuk of tien verschillende modes beschikbaar (veelal multiplayer), waarvan de Story mode veruit de interessantste is. Creëer je eigen vechter, kies een van de vijf stijlen die het best bij hem past, ga shoppen voor een vette outfit en bijpassende sieraden en laat je lichaam onder tattooëren. Corny, maar toch leuk.
Je moves en garderobe zul je kunnen uitbreiden naarmate je in de ruim twintig gevarieerde en super interactieve locaties meer gevechten wint want voor elk gewonnen gevecht ontvang je geld en experience points.
Het is zelfs mogelijk meerdere vechtstijlen met elkaar te combineren, wat er toe leidt dat je gaandeweg over een bizar aantal kick, punch, grapple en speciale acties (de zogenaamde Blazin' moves, die een verwoestend effect hebben) zult kunnen beschikken.



"Neeeee! Dat is een Beaujolais Blanc Claudius Morand uit 1958!"



"He brother, kom op; iedereen roept weleens een foute bingooooooooooo"

"EN BOY, WAT GEBEURT DAT DIKWIJLS OP EEN GRUWELIJK GEWELDDADIGE MANIER."



Kunnen ze die gasten niet naar Irak sturen ofzo? Twee vliegen in één klap, lijkt me.

SNOOP DOGG

Jouw personage dient onder de vleugels van D-Mob, de grote man in de underground van New York, een rep op te bouwen. Voor D-Mob staat er veel op het spel, daar Crow (vertolkt door Snoop Dogg) z'n territorium wil overnemen. Aan jou dus de taak om Crow's handlangers (waaronder Busta Rhymes, Xzibit, Fat Joe, Sean Paul en Mobb Deep) in je eentje of met wat hulp van je eigen gang (bestaande uit onder meer Ghostface, Method Man, Erick Sermon en Ludacris) te slopen. En boy, wat gebeurt dat dikwijls op een gruwelijk gewelddadige manier, inclusief keiharde trash talkin'. Heerlijk!
De controls en gameplay zijn vrij complex, en ook al zijn ze niet altijd even intuïtief, de meeste acties zijn vrij snel onder de knie te krijgen en uit te voeren. Alle personages ogen extreem gedetailleerd en hun moves verlopen uiterst vloeiend, wat de strijd een lust voor het oog maakt.
Wel lastig is dat de framerate zo nu en dan inkakt. Dat zou niet moeten kunnen in dit vechtspel dat draait op zo'n dertig frames per seconde. Hier had EA absoluut wat meer aandacht aan moeten besteden want ook al gaat het hier om lichte vertragingen, een beat 'em up game hoort van het begin tot het eind gewoon vloeiend te lopen. Klaar.

FRUSTRATIE

Een ander minpuntje is het gegeven dat de camera niet uit kan zoomen. Doordat de camera vrij dicht op het gevecht en het omringende publiek zit, is het soms niet altijd even duidelijk wat je doet en wat je tegenstander met je van plan is. Daar timing in een wrestlinggame essentieel is, leidt dit soms dan ook tot frustratie.
Dit geldt ook voor de collision detection. Soms wil je je tegenstander in een houdgreep nemen maar doordat er her en der items als flessen en ijzeren staven in het publiek liggen om mee te beuken, grijp je soms onbedoeld naar die attributen in plaats van naar je tegenstander.
Daarmee heb ik alle negatieve punten eigenlijk wel zo'n beetje gehad want voor de rest is DJ: FFNY een uitstekende wrestlinggame die zoveel in zich heeft dat je er keer op keer weer naar terug zult grijpen. Als EA de minpuntjes weet te polijsten (en men de game ook online speelbaar maakt), zal een derde deel ongetwijfeld nóg hogere ogen gaan gooien.

AKI CORPORATION • EA CANADA • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.DEFJAMFIGHTFORNY.COM

GENRE: WRESTLING • AANTAL SPELERS: 1-4 • VERWACHT: OUT NOW



TOKYO GAME SH

DRIE DAGEN GEKKENHUIS!

Donderdag 23 september j.l. was het zover. Gewapend met kladblokken, pennen, fotocamera's, handycams, twee professionele DVCAM-camera's en genoeg schone onderbroeken voor een week, landden enkele onverschrokken Power Unlimited medewerkers met vlucht CX520 op Tokyo's Narita Airport. Het was een uurtje of drie in de middag, de zon scheen en het informatiescherm gaf aan dat het buiten 26 graden was. Er hing iets bijzonders in de lucht...

Hoewel dit zeker niet de eerste keer was dat we een bezoek brachten aan de hoofdstad van Japan en de drukst bezochte gameshow ter wereld, voelde het deze keer anders. Misschien was het de hooggespannen verwachting die we koesterden voor de PSP en de Nintendo DS of wellicht de aanstaande introductie van de PS3 en de Xbox 2. Het gevoel dat er iets nieuws, iets groots en indrukwekkends stond te gebeuren maakte zich van ons meester. De TGS is traditioneel gezien een beurs waarop Sony zich als een vis in het water voelt. Het was daarom al bij voorbaat duidelijk dat de show helemaal in het teken van de PSP zou staan. Nintendo laat zich minder graag zien op de TGS en zegt zelf dat ze liever tijd en geld steekt in hun eigen show, die Spaceworld heet. Overigens hebben we al jaren niets meer gehoord van Spaceworld en ook op onze vraag of we langs konden komen bij Nintendo's hoofdkwartier in Kyoto om daar dan maar de Nintendo DS te checken, werd afwijzend gereageerd. Tot zover dus Nintendo en de DS. We gingen die avond vroeg naar bed omdat we de

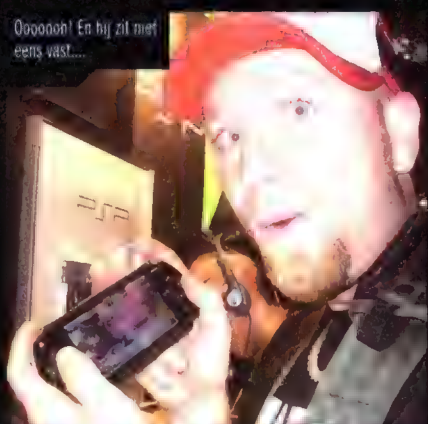
> "NOG NOOIT EERDER IN DE GESCHIEDENIS LIEPEN ER ZOVEEL BEZOEKERS ROND OP EEN GAMESHOW."



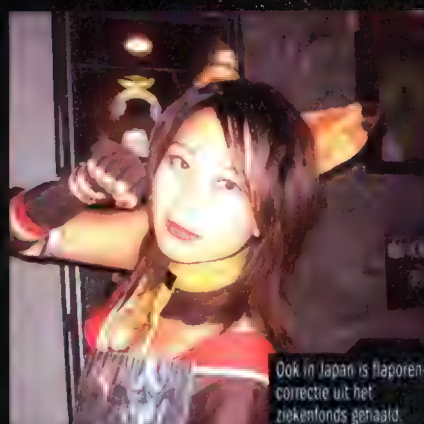
We weten nog steeds niet waar deze CD in past.



Zo klein is die PSP nu ook weer niet.



Oooooh! En hij zit niet eens vast....



Ook in Japan is flaporen-correctie uit het ziekenfonds gehaald.

OW 2004

volgende dag al om 7.00 uur in de metro wilden zitten die ons naar de Makuhari Messe zou brengen alwaar de 14e Tokyo Game Show op ons lag te wachten.

RECORD

De eerste dag van de TGS is meestal ook gelijk de meest productieve dag. Consumenten zijn op die vrijdag niet welkom zodat de aanwezige journalisten en zakenmannen de consoles en de games voor zichzelf hebben.

Wij maken dan ook altijd dankbaar van de mogelijkheid gebruik om alles te spelen dat ook maar een beetje interessant lijkt want dat is op de overige dagen nauwelijks mogelijk vanwege de tienduizenden fanatieke Japanners die elkaar staan te verdringen voor de stands en de demopods.

In drie dagen tijd wisten ruim 160.000 gamers de weg naar Makuhari te vinden en dat is een record. Nog nooit eerder in de geschiedenis liepen er zoveel bezoekers rond op een gameshow.

Overigens waren er, zoals elk jaar, maar weinig Nederlanders te vinden in Tokyo en voor zover wij weten waren wij de enige journalisten uit de Benelux, op een Belgische fotograaf na die foto's maakte voor een Spaanse website. Wel zijn we een paar Nederlandse PU lezers tegengekomen op de beurs die helemaal speciaal voor de TGS naar Japan waren afgereisd. Respect!

PSP NUMBER ONE!

Eenmaal aangekomen op de metrohalte van de Makuhari Messe, werden we geconfronteerd met Japanse meisjes die tassen en flyers van Sony's nieuwe PSP uit stonden te delen. Het was slechts een voorbode van wat ons nog te wachten stond op PSP marketinggebied.

Toen we onze perskaarten opgehaald hadden en de grote hal binnenliepen, stonden we oog in oog met een tien meter lange PSP die pontificaal boven de enorme PSP booth hing. Eenmaal op de stand, konden we eindelijk de PSP in onze handen houden en er mee spelen natuurlijk.

Onze eerste indruk van de PSP was zeer goed. Het ding voelt duur aan; dat wil zeggen niet breekbaar, niet van plastic maar zwaar (in ieder geval zwaarder dan we hadden gedacht) en degelijk.

Tot onze opluchting constateerden we dat de hand-

CAPCOM

De stand van Capcom was enorm groot maar dat kwam niet zozeer door de aanwezigheid van veel verschillende games maar omdat er gewoon ontzettend veel pods stonden om de wachttijden te beperken. Toch was de belangstelling zo enorm dat de langste rijen op de TGS hier te vinden waren. Niet zo gek want Capcom had een paar van de vetste games van de beurs op deze booth draaien.

BIOHAZARD 4 / NGC

De hoofdattractie bij Capcom was zonder enige twijfel het vierde deel van de Biohazard serie, in de rest van de wereld beter bekend als Resident Evil.

Gelukkig was de eerste dag van de beurs alleen voor de pers, zodat ons een monsterlijke wachttijd bespaard bleef. De lange rij was overigens begrijpelijk want alleen al het zien van de beelden is genoeg om je te doen kwijlen.

De aanwezige versie was niet veel anders dan de build die we op de E3 speelden maar nog steeds was de impact hetzelfde. De realtime omgevingen, de contextgevoelige functies, de sfeer... dit wordt ongetwijfeld een legendarische game.

We kunnen Capcom dan ook niet genoeg respect geven voor de nieuwe richting die ze met hun survival horror reeks zijn ingeslagen.





DEVIL MAY CRY 3 / PS2

Ondanks dat de spotlight werd gestolen door Capcom's griezelmeesterwerk Resident Evil, zijn we niet minder enthousiast over DMC 3, dat het beschamende tweede deel ongetwijfeld snel zal doen vergeten.



Dit nieuwste avontuur van Dante haalt alles uit de kast en is volledig over de top. Het verhaal speelt in tegenstelling tot het tweede deel wederom een grote rol en zit bomvol wrede actie en stoere praatjes.

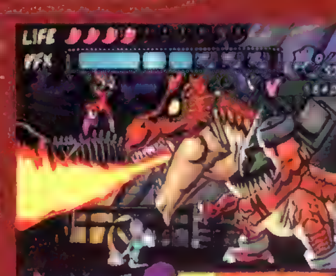
De snelle en vloeiende gameplay is uitgebreid met de nodige nieuwe elementen en speelt echt superstrak. Je moet de controller zelf in handen hebben gehad om te waarderen hoe lekker DMC 3 aanvoelt.



Het is overduidelijk dat Capcom alles op alles heeft gezet om deze licentie nieuw leven in te blazen. Er is veel tijd en geld in de productie van DMC 3 gestoken en niet zonder resultaat. We hebben Capcom nu al het tweede deel vergeven.

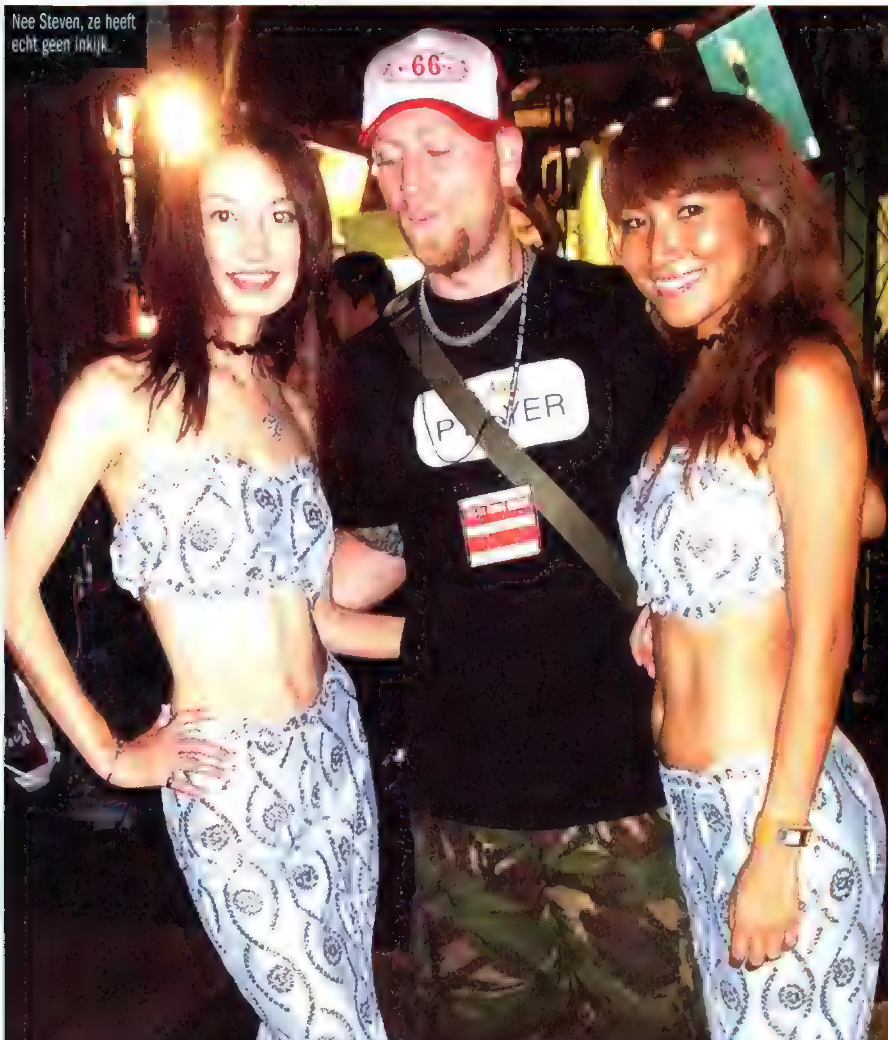
EERVOLLE VERMELDINGEN...

Een andere opvallende titel bij Capcom was **Tim Burton's Nightmare Before Christmas** (PS2), een vervolg op de schitterende 'stop and go' animatiefilm, waarvan de geweldige sfeer overduidelijk in de game aanwezig is.



Ook **Viewtiful Joe 2** (NGC) (zie screen) zag er schitterend uit, ondanks dat 't allemaal wel erg vertrouwd aanvoelde. Met een nieuw speelbaar personage en extra moves hoopt Capcom het kunstzinnige origineel eer aan te doen.


KONAMI
Erop of Eronder
Je hebt het zelf in handen
PRO EVOLUTION SOCCER 4
3+
PlayStation 2
XBOX LIVE
PC DVD ROM
www.konami-europe.com



Nee Steven, ze heeft echt geen inkijk...



Samurai hack & slash met Genji. Daar lusten die Japanners wel pap van.

held, WiFi zal ondersteunen zoals ons eerder was beloofd. We waren ook onder de indruk van de grootte van het scherm, dat bijna dezelfde omvang had als het schermpje in onze vliegtuigstoel waarop we toch meer dan zes films hebben gekeken. Overigens zal de oplaadbare batterij van de PSP niet zolang meegaan want volgens geruchten is die al na twee uur film kijken leeg. Sony probeert met man en macht de levensduur van de batterij te verlengen en developers kregen op het laatste moment de opdracht om games zo aan te passen dat ze zo weinig mogelijk van schijf hoeven te lezen. Immers, hoe meer er van het DVD'tje wordt gelezen hoe sneller de batterij op raakt.



Als de mensen allemaal groen oplichten, weet je wel waar ze staan.

SEGA

Op een beurs als de TGS komt Sega helemaal tot zijn recht. Deze oldschool ontwikkelaar gelooft namelijk nog steeds in de kracht van arcadestijl games, en daar zijn ze in Japan helemaal verzot op. Er was dan ook veel aandacht voor de nieuwe titels van deze videogame veteraan.

PROJECT ALTERED BEAST / PS2

Afgelopen E3 was deze remake van de klassieke Sega beat'em up al aangekondigd maar verscheen daar alleen in videovorm. Ditmaal hebben we eindelijk wat tijd kunnen doorbrengen met Project Altered Beast.

Het eerste dat ons opviel waren de middelmatige graphics die wel wat meer scherpte en detail hadden kunnen gebruiken. De voornaamste reden voor deze grafische beperking is de grote hoeveelheid vijanden tegelijkertijd in beeld. Als je door een gangenstelsel loopt gaat het er redelijk rustig aan toe maar zo gauw je een open ruimte betreedt, barst de hel los.

Net als in het origineel maken de verschillende gedaanteverwisselingen in diverse monsters het leven wat makkelijker. Ditmaal zijn deze transformaties niet gebonden aan een specifiek level maar kan je 'het veranderen in brute beesten' naar eigen inzicht gebruiken. Dit gebeurt door middel van een quick-select van de door jou verzamelde monsters.





Ieder van deze creaturen heeft zijn eigen combo's en speciale aanvallen. Het uiterlijk van deze wezens is even bruut als de transformaties zelf, en we zijn ondanks de matige beelden wel erg benieuwd geworden waar het heen gaat met deze game...

SEGA RALLY 2005 / PS2

De door Sega aangekondigde 'surprise game' bleek Sega Rally 2005.

Vroeger was Sega een grote jongen op racegames gebied, dankzij de Daytona USA en Sega Rally franchises; hoog tijd dus om het overvolle racegenre wederom te betreden.



Zoals valt te verwachten blijft het arcade gevoel behouden bij dit nieuwe deel want de besturing is nog steeds erg oppervlakkig, met de bekende 'ik glij over ijs' wegligging.

De game is absoluut nog niet af, iets wat pijnlijk duidelijk werd tijdens het spelen van een aantal races. De collision detection is nog erg slecht, waardoor botsingen met andere auto's en obstakels resulteerden in het onnatuurlijk schuiven van je auto.

De aanwezige versie draaide op PS2 hardware en schaamde zich onterecht niet voor de lelijke pop up. Er valt dus voorlopig nog genoeg te sleutelen aan deze titel.

EERVOLLE VERMELDINGEN...

Er waren nog meer opvallende games op de reusachtige Sega booth. Een 3D hack and slash game gebaseerd op de populaire animé **Beserk** (PS2) zag er bijvoorbeeld erg goed uit. Deze game is al uit in Japan op de PS2 maar zal waarschijnlijk nooit bij ons uitkomen.



Sega Superstars (PS2) (zie screen) voor de Eye Toy bevat een verzameling van minigames met Sega personages in de hoofdrol, waaronder een fighting game met Virtua Fighter characters.

En **Phantasy Star Online Blue Burst** brengt de eerste twee delen van deze RPG reeks voor het eerst naar de PC, voorzien van de nodige extra's.

Namco

Nu doet Namco het natuurlijk helemaal niet slecht bij ons in het wilde westen maar als je ziet hoe populair deze ontwikkelaar is in Japan, wordt duidelijk dat er nog genoeg ruimte is voor groei.

TEKKEN 5 / ARCADE

Van Namco's fightinggame franchise Tekken zal binnenkort een vijfde deel uitkomen. Op de TGS stond de arcade-versie, die later ook naar de PS2 zal worden geport.

Ondanks het gebrek aan vernieuwingen zag het er wel erg goed uit. De omgevingen waren nog levendiger, zoals het bevroren meer waarvan het ijs tijdens het vechten barstte en regelmatig een pinguïn langs gleed.

Je kunt ditmaal met gespaarde punten speciale items en nieuwe outfits kopen, en uiteraard wordt het raster van oude bekende vechters aangevuld met enkele nieuwkomers. De Japanners op de beurs werden helemaal lijp van de nieuwe bewegingen van ouwe rotten als Lei en Yoshimitsu. We zijn benieuwd of de rest van de wereld ook zo snel tevreden zal zijn.



NEW RIDGE RACER / PSP

Ondanks dat er nog geen tegenstanders rondreden op de banen, was deze nieuwe Ridge Racer een van de indrukwekkendste games voor de PSP.

De game ziet er nu al spectaculair uit en de arcade stijl gameplay past uitstekend bij een platform als dit.

Met een beetje geluk spoelt Namco de nare nasmaak van hun vorige racinggame (het niet bijster geslaagde R: Racing Evolution) weg en wordt de Ridge Racer franchise in ere hersteld.



KOJIMA CHAGRIJNIG

Misschien leuk om te vertellen dat we toevallig aanwezig waren bij een gesprek tussen Hideo Kojima en enkele journalisten waarin Kojima helemaal los ging over de manier waarop Sony developers ondersteunt bij de productie van PSP games. Kojima vertelde dat hij het fantastische Metal Gear Acid liever op de Nintendo DS had gemaakt als hij geweten had dat Sony hem om de haverklap nieuwe specs en opdrachten zou sturen. De opdracht om de DVD zo weinig mogelijk te gebruiken, leverde



Tekken 5 Arcade. Daar ruilen we onze bak met guppen graag voor in.



Hideo Kojima vond de graphics van de PSP tegenvallen. Née, hij ziet er zelf lekker uit!

Square Enix

Alles bij elkaar genomen was de stand van Square Enix misschien wel onze favoriet. Niet omdat deze zo goed was ingericht of omdat de mensen daar zo aardig waren (de Square medewerkers doen juist hun best het je zo lastig mogelijk te maken). Maar al hun games zagen er geweldig uit, en het waren er nogal wat.

KINGDOM HEART 2 PS2

Net als de rest van de wereld waren we ondersteboven van het sfeervolle eerste deel van Kingdom Hearts. De slechte camera en besturing waren echter minpuntjes maar die storende missers lijken verholpen nu de speelbaarheid wat is aangepast. En met het grote assortiment van Square Enix en Disney personages valt er ook nog genoeg nieuws te beleven. Opvallend is dat je wederom speelt met Sora maar ditmaal op verschillende leeftijden (denk aan Ocarina of Time).



DRAGON QUEST 8 PS2

De Dragon Quest serie was oorspronkelijk van Enix en is zelfs ouder dan de Final Fantasy reeks (de game diende als inspiratie voor FF).

Dit nieuwste deel brengt de DQ wereld voor het eerst volledig 3D tot leven met stoere cel-shaded graphics maar toch voelde de gameplay erg vertrouwd aan. Akira Toriyama, de man achter Dragon Ball Z, heeft zoals altijd de designs voor zijn rekening genomen. Hopelijk is Square Enix slim genoeg is om deze hoogstaande RPG ook in Europa uit te brengen (DQ 8 komt al eind dit jaar uit in Japan).



EERVOLLE VERMELDINGEN...

Radiata Story (PS2) is afkomstig van de ontwikkelaar van de Star Ocean serie (zie elders in deze PU). Hun nieuwste titel is een actie RPG die opvalt door de grote hoeveelheid verschillende personages (zo'n 150) die zich bij jouw team van vier man kan voegen.

Eveneens interessant is **Romancing Saga: Minstrel Song** (PS2), een 3D remake van de klassieke SNES RPG uit 1992.

Dan hebben we nog **Fantasy Earth** (PC), een ambitieuze MMORPG voor de PC, dat gebruik zal maken van het PlayOnline netwerk.

En na de (soort van) teleurstelling dat Advent Children geen game was, komt er nu toch echt een vervolg op FF VII met Vincent in de hoofdrol: **FF VII Dirge of Cerberus**. Over de gameplay van deze titel wil Square echter nog niets kwijt. En dan zijn we **FF12** (PS2) (zie screen) natuurlijk niet vergeten, maar de demo liet niet veel nieuws zien vergeleken met die van de E3. Evengoed hebben we nog steeds veel vertrouwen in de nieuwe richting die deze baanbrekende RPG reeks is ingeslagen.



SONY

Sony stal vanzelfsprekend de show met hun PSP. Een enorme ruimte op hun stand liet zien hoeveel games er in ontwikkeling zijn voor hun allereerste handheld. Ook de superslanke nieuwe PS2 maakte indruk, evenals een paar vette nieuwe titels.

WANDA AND THE COLOSSUS / PS2

De game van de Tokyo Game Show 2004 voor Steven! Met kippenvel stonden we te kijken naar de schitterende video op de Sony stand en na het bijwonen van een speciale persconferentie van de ontwikkelaar waren we helemaal overtuigd: Wanda and the Colossus gaat een van de vetste games aller tijden worden!

Het spel is afkomstig van het team dat eveneens ICO afleverde en dat is goed te zien. De stijl en de sfeer liegen er niet om, ondanks dat dit geen direct vervolg is op hun vorige meesterwerk.

Samen met je paard rij je door een mysterieus land op zoek naar reusachtige monsters, om zo een onbekend meisje dat jij op een altaar hebt gelegd, te redden (de held weet zelf ook niet waarom, hij hoort stemmen).



Ieder monster heeft bizarre afmetingen en is een level op zich. Jij moet hem (of het?) zien te bestijgen en op zoek gaan naar z'n zwakke plek. Hierbij komen de nodige puzzels en getimede sprongen kijken. De game wordt dan ook iets meer actie-georiënteerd dan ICO.

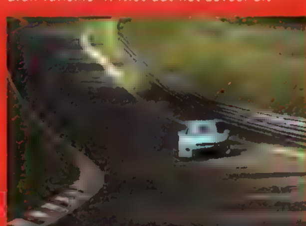
Volgende maand zal Steven in een uitgebreide preview een poging doen om duidelijk te maken waarom deze game zo verschrikkelijk goed gaat worden.

GRAN TURISMO 4 / PS2

Het grote nieuws van deze TGS was natuurlijk dat Gran Turismo 4 niet online speelbaar zal zijn. Dit schokkende nieuws werd helemaal aan het einde van een oersaaie presentatie tussen neus en lippen door verteld en de mededeling sloeg bij de aanwezige journalisten in als een bom.

We moesten gelijk denken aan het interview dat we op de E3 twee jaar geleden hadden met Kazanori Yamauchi, de grote man achter GT4, die ons doodleuk vertelde dat hij nog niet zeker wist of GT4 gebruik zou maken van de online mogelijkheden van de PlayStation netwerk adapter. Gelijk sprongen er twee Sony PR-medewerkers tussen die verklaarden dat GT4 absoluut honderdduizend procent zeker online zou gaan.

We zien Yamauchi nog zijn schouders ophalen en weglopen. Hij wist toen al dat de online mogelijkheden van de PlayStation 2 niet goed genoeg zouden zijn voor Gran Turismo 4. Niet dat het zoveel uitmaakt want volgens ons is het vooral Sony zelf dat absoluut wilde dat deze game online speelbaar zou zijn.



Anyway, we kregen verder nog de mogelijkheid om de Photo mode van GT4 te zien. Het is de bedoeling om je getunede auto in een mooie setting te plaatsten, het licht neer te zetten, de camera te plaatsen en een mooie foto te maken. Het resultaat kon je uitprinten op speciale Epson Gran Turismo 4 printers.

GENJI / PS2

Godzijdank was er ook weer een lekkere nieuwe Samurai hack and slash game te vinden op de Sony stand, afkomstig van Game Republic.

Dit nieuwe bedrijf is opgericht door een voormalig topontwerper van Capcom; Yoshiki Okamoto. Dit alleen al is genoeg reden om enthousiast te raken maar de demo die we speelden hielp ook mee.

We konden kiezen uit twee stereotype personages: de kleine snelle Yoshitsune vermaakt zich met twee zwaarden, terwijl de kale reus Benkei huishoudt met een staf die meer lijkt op een boomstam.

Het spelprincipe blijft ongeacht je keuze van personage hetzelfde, waarbij je met een aantal verschillende aanvallen een einde maakt aan de miezerige levenstjes van je vijanden. Je personage is op verschillende gebieden sterker te maken en er zijn nieuwe wapens te verkrijgen.



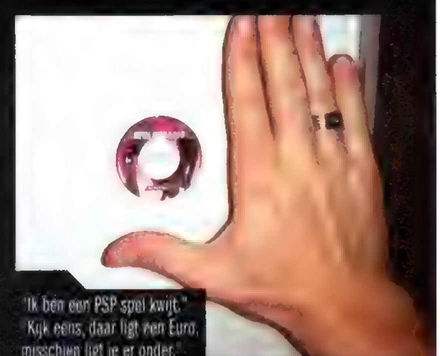
Opvallend is de kwaliteit van de graphics, waardoor de bijzonder sfeervolle omgevingen en de stijlvol ontworpen vijanden volledig tot hun recht komen. Als er geen gekke dingen gebeuren, hebben we dus ook in 2005 in ieder geval één Samurai topper te verwachten.



Devil May Cry 3. Niet alleen de stand was mooi...

het team van Kojima in ieder geval veel hoofdpijn op. Ook vond hij de graphics persoonlijk nogal tegenvallen.

Volgens ons was hij gewoon chagrijnig want wij vonden de graphics juist meevallen. De PSP games zien er bijna net zo mooi uit als op de PS 2.



"Ik ben een PSP spel kwijt." "Kijk eens, daar ligt een Euro, misschien ligt ie er onder."

DISCUSSIES

We hebben ons drie dagen lang helemaal suf gespeeld en iedere keer als we elkaar tegenkwamen in een hal, brak er een discussie los over wat de beste game tot nu toe was of welke game we net wel of juist nog niet hadden gespeeld.

Zo was Steven niet meer stil te krijgen over Wanda and the Colossus, werd Skate helemaal enthousiast over de nieuwe Winning Eleven Tactics en kon Boris niet ophouden met praten over Metal Gear Solid 3 en Acid.

Maar er waren ook games waar we minder enthousiast over waren. Sega Rally 2005 zag er vet uit maar de wagens gleden over de weg als een strijkbout over ijs. Bij Enthusia Racing van Konami verschilden Steven en Boris zo erg van mening dat ze hebben besloten om nooit meer met elkaar over die game te praten en verder hebben we allemaal hard moeten lachen om Skate z'n studie naar de zogenaamde dating games (daarover volgende maand meer).



De superslanke PS2. Daar kunnen die Amerikanen met hun 'bigger is better' nog een puntje aan zuigen.

"PLEASE, NO FILM"

Ook ons bezoek aan de stand van Square Enix leidde tot veel hilariteit. Rogier mocht voor Gamekings niet van het grote scherm filmen en Square stuurde een kereltje van 1 meter 40 naar ons toe om dat te vertellen.

Rogier negeerde het mannetje dat niet eens lang genoeg was om voor de lens te gaan staan, waardoor het ventje Steven en Boris om beurten smeekte "please, no film", waarop Steven en Boris om beurten een buiging maakten en antwoordden "yes, thank you". Waarna het mannetje opnieuw begon, terwijl Rogier ijskoud door bleef filmen.

We hebben gelachen en we hebben heel erg veel gezien. Op deze pagina's lees je onze impressies en als je hier niet genoeg van kunt krijgen dan mag ik nu alvast verklappen dat er bij de volgende Power Unlimited een Daily Gamer zal zitten die helemaal in het teken zal staan van Japan en de Tokyo Game Show. Tot dan.

STEVEN



KONAMI

Het was Metal Gear mania op de Konami stand, met twee nieuwe delen van deze hoogaangeschreven franchise. De gekte werd nog eens versterkt door een bezoekje van Hideo Kojima, die op een podium uitleg gaf over het productieproces van Snake Eater.

METAL GEAR SOLID 3 PS2

Eindelijk hebben we Metal Gear Solid 3 in al zijn glorie kunnen aanschouwen. Het spel is zo goed als af.

Er zijn enkele punten waar we nog effe bij stil willen staan. Om te beginnen kunnen we niet genoeg benadrukken hoe belangrijk camouflage in deze game is. De radar is vervangen door een cammo-meter die aangeeft voor hoeveel procent je op elk willekeurig ogenblik verstopt bent.

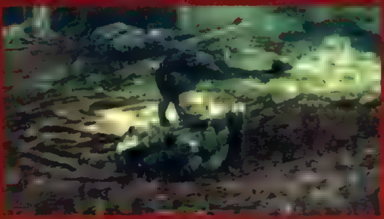
Lig je op je buik in het hoge gras dan staat je meter op 100% maar loop je open en bloot door de jungle dan ben je maar 5% verstopt. Je kunt nu dus niet meer zien waar de vijand precies is, tenzij je hem gewoon kunt zien staan.

Een ander belangrijk onderdeel is voedsel. Het is namelijk van levensbelang dat je genoeg eet tijdens het spelen van MGS 3. Voedsel loopt, kruipt en vliegt doorgaans gewoon door het bos. Het is slechts een kwestie van een welgemikt schot of een maal met je mes om het desbetreffende dier klaar te maken voor consumptie.

Als snel wisten we een flinke slang soldaat te maken en realiseerden we ons gelijk waar de naam Snake Eater vandaan komt.

Als laatste willen we nog iets terugnemen dat in eerdere previews vermeld werd over de grootte van de levels. We vertelden dat veel jungle levels vrij smal waren en dat je altijd ingesloten bent door een paar bomen of een rotswand waardoor je in feite over een smal pad loopt. Na nader onderzoek blijken de levels te zijn opgebouwd uit verschillende niveaus. Dus wat op het eerste gezicht smalle gangen in het bos leken, zijn eigenlijk slechts verdiepingen in het level. Even naar boven klimmen via een boom of een verborgen pad en je zit gelijk op een hoger plateau.

Het is ons inmiddels duidelijk geworden dat deze game echt wel heel erg vet wordt. Hopelijk ligt ie snel in de winkels.



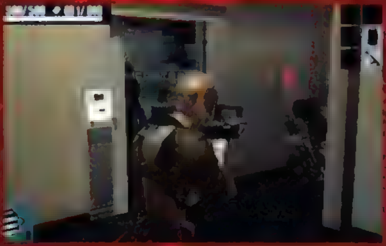
METAL GEAR ACID PSP

Boris z'n favoriet op de Tokyo Game Show was zonder twijfel Metal Gear Acid, een game waarvan we eigenlijk weinig wisten voordat we naar Japan vertrokken.

Acid is speciaal gemaakt voor de PSP en houdt het midden tussen een Metal Gear shootout en de turn-based actie van UFO of Lasersquad.

Op sommige websites stond vermeld dat deze game draait om het verzamelen van kaarten maar ondanks het feit dat kaarten een rol spelen en bepalen hoeveel plaatsen je kunt bewegen of hoe en met welke wapens je kunt schieten, gaat het in dit spel echt om de turn-based actie.

Snake neemt het vaak op tegen meerdere vijanden en zodoende verandert het spel in een puzzelgame die ideaal is voor een platform als de PSP. Wat ons betreft kunnen er niet genoeg van dit soort games uitkomen op handhelds want dit is precies wat je wilt spelen als je vijftien uur in een vliegtuig zit.



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING / PS2

Konami's allereerste racegame zal het niet makkelijk krijgen met concurrenten als Gran Turismo 4 en Forza. Toch denken we dat er wel plaats is voor Enthusia, mede dankzij het hoge simulatie gehalte van de game.

Hoewel Boris z'n vraagtekens had aangaande het ontbreken van snelheid, vielen we vooral voor de serieuze aanpak van Enthusia. Op alle fronten, variërend van banen en auto's tot de besturing aan toe, probeert de game een zo realistisch mogelijke ervaring neer te zetten.

Dus iedereen die graag met een stuurtje een authentieke racebeleving probeert na te bootsen, moet deze game in de gaten houden.



CODED ARMS / PSP

Jawel, het gaat eindelijk gebeuren: een first-person shooter op een handheld die niet onderdoet voor zijn grote broers. Coded Arms weet met de knoppen van de PSP, de console FPS besturing prima na te bootsen, zij het volledig digitaal. Onder de D-pad, waarmee je bukt, herlaadt en van wapens wisselt, vind je een klein knuppeltje waarmee je richt. Met de vier rechterknoppen kun je strafen en naar voor en achteren bewegen. Tenslotte gebruik je de triggers om te springen en schieten, wat dankzij een stevige auto-aim super werkt.

Ook de graphics doen niet onder voor wat je tegenwoordig op de PS2 tegenkomt, dus niets lijkt een volwaardige draagbare FPS ervaring in de weg te staan.



EERVOLLE VERMELDINGEN...

Opvallend was het verschil waarmee Konami hun grote games onder de aandacht bracht, vergeleken met de kleinere titels. Dit betekent overigens niet dat bijvoorbeeld een game als **Nano Breaker** (PS2) weinig voorstelt, integendeel; deze game deed ons gamershart sneller kloppen.

De cyberninja die de apocalyptische wereld met een aantal flitsende combo's moet bevrijden van een onderdrukkende macht, lijkt weliswaar verdacht veel op Fox Hound uit Metal Gear Solid maar de duistere werelden die jij bedekt met een laag bloed, zorgen wel voor een eigen stijl.

De vrouwen worstelgame **Rumble Roses** (PS2) (zie screen) krijgt eveneens aardig vorm, mede dankzij de rondborstige personages en de aanwezigheid van het briljant uitgewerkte modderworstelen.

Ten slotte verdient **Zokutai 2** (GBA), het nieuwe deel in de Boktai serie, een eervolle vermelding. Op de Konami booth stond de game in de schaduw van al het grafische geweld van de andere titels. Hierdoor werd deze game, waarbij wederom zonlicht nodig is, onspeelbaar. Oké... da's een beetje flauw.



XBOX

Voor Microsoft blijft het moeilijk in Japan, ondanks de onophoudelijke inspanningen om de Xbox ook daar populair te maken. Toch was de stand ditmaal niet alleen weer groter maar werd ie ook drukker bezocht. Zouden ze dan eindelijk wat meer voet aan de (Japanse) grond krijgen?

DEAD OR ALIVE ULTIMATE / XBOX

De Dead or Alive serie zal absoluut meehelpen de Xbox populairder te maken want in Japan houden ze wel van een lekker robbertje vechten. De game liep superstrak over het daar aanwezige netwerk en er is geen enkele reden waarom hier op Xbox Live iets aan zal veranderen. Vette shit dus!



Grafisch lijkt DOA Ultimate sterk op het derde deel, wat gezien de ook vandaag de dag nog steeds indrukwekkende beelden van DOA 3, absoluut geen minpunt is.

De gameplay komt eveneens bekend voor (logisch aangezien het een remake is van deel 1 en 2), los van de te verwachten vernieuwingen hier en daar. Zo kan je nu het slaan van je vijand naar een nieuw gebied van een level, combineren met een aanval. Kom maar op met die dikke tieten!

PHANTOM DUST / XBOX

Jawel, een game afkomstig uit de Japanse studio van Microsoft! Dit project wordt geleid door videogame veteraan Yukio Futatsugi, die heeft gewerkt bij bedrijven als Konami, Sony en Sega. Bij laatstgenoemde ontwikkelaar is meneer Futatsugi onder andere verantwoordelijk geweest voor de Panzer Dragoon games voor de Saturn. Hebben we jullie interesse al gewekt?

In Phantom Dust wordt snelle actie gecombineerd met strategische elementen. Zo moet je tijdens iedere missie wapens vinden die automatisch aan een knop worden gekoppeld. Uiteraard is er een bepaalde volgorde vereist om het level te doorlopen en komt er het nodige denkwerk bij kijken.

De Japanse tekst stond een heldere impressie in de weg, maar we denken dat dit een hele interessante game gaat worden.



EERVOLLE VERMELDINGEN...

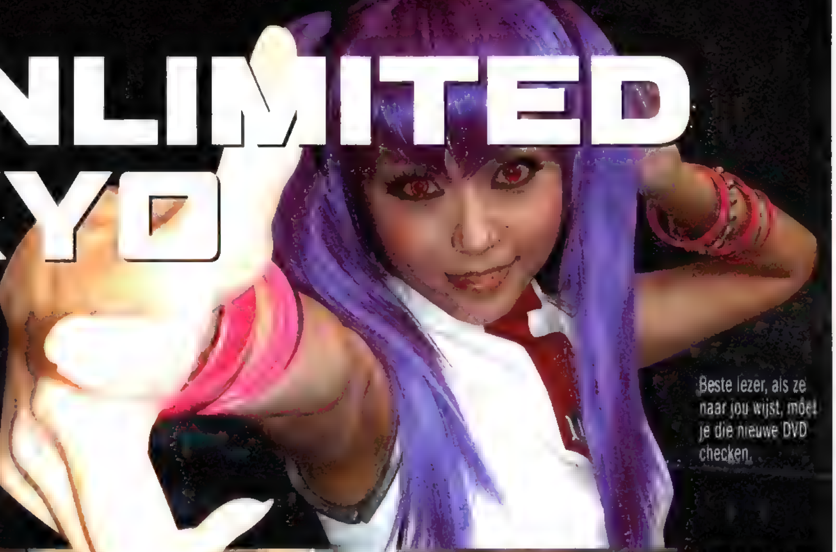
Voor het Amerikaanse Microsoft was de TGS een mooie kans om hun E3 line-up aan het Japanse publiek te laten zien. Voor ons waren games als **Conker: Live and Reloaded, Forza Motorsport** (zie screen), **Blinx 2 en Halo 2** natuurlijk al bijna oude bekenden. Wel leuk was het om te zien hoe positief de Japanners op deze games reageerden.



PU DVD NR. 4

POWER UNLIMITED DOES TOKYO

Hij is bijna klaar. Ik word helemaal gek. Mijn kop ontploft. De vierde supperdikke moddervette Power Unlimited DVD wordt op dit ogenblik in elkaar gemonteerd en het is nu al duidelijk dat dit de allerbeste Power Unlimited DVD wordt die we ooit hebben gemaakt.



Beste lezer, als ze naar jou wijst, moet je die nieuwe DVD checken.

Wat zeg ik... Het is de allerbeste DVD die er sowieso ooit gemaakt is. Op de hele wereld. Hoor je wat ik zeg? Dit is de allerbeste DVD die de mensheid ooit heeft gezien. Als er van een orgie met Sylvie Meis, Britney Spears, Beyonce, Katja Schuurman en prinses Maxima een DVD was, dan nog zou de nieuwe Power Unlimited DVD vetter zijn.
Pffff...ik krijg het er helemaal warm van maar dat maakt niet uit want wat gaan we in die twee en een half uur moddervette DVD actie allemaal laten zien dan?



"Ja, ik wil ook zo'n dope PU DVD!"



Wees er snel bij om teleurstellingen te voorkomen.

MET Z'N ALLEN NAAR JAPAN

Dat zal ik uitleggen. Let maar even op. We zijn dus met z'n allen naar Japan geweest, dat weet je. We hebben drie dagen lang rondgelopen op de allerdrukst bezochte videogame beurs van de hele wereld. Nee, de E3 is misschien groter qua oppervlakte maar de Tokyo Game Show kent bijna twee keer zoveel bezoekers.
Wij waren daar als enige Nederlandse journalisten en dat hebben de arme Japanners geweten. We hebben elke steen omgekeerd en we hebben net zolang met de PSP gespeeld totdat we werden weggestuurd en zelfs toen zijn we nog niet weggegaan. Pas toen de security de politie ging bellen zijn we opgehouden met spelen met de PSP dus je begrijpt dat we achterlijk lang hebben lopen spelen op dat ding.

LEKKER KNOEIEN

Maar we hebben meer gedaan. We hebben heerlijke Japanse gerechten geknoeid over onze nieuwe t-shirts. We hebben vergeten onze schoenen uit te trekken in traditionele Japanse horecagelegenheden en we hebben eigenlijk de hele tijd aan de verkeerde kant van de roltrap gestaan in de gangen van de Japanse metrostations.
Daarnaast hebben we ons verdiept in traditionele Japanse gewoontes en gebruiken en er vrij weinig van geleerd en we hebben echt het allermeeste sushi gegeten ooit. Ik denk dat als je alleen al de hoeveelheid sushi die wij gegeten hebben in Japan had moeten vastleggen op een DVD dat je dan aan twee een een half uur niet genoeg zou hebben.

"ALS ER VAN EEN ORGIE MET SYLVIE MEIS, BRITNEY SPEARS, BEYONCE, KATJA SCHUURMAN EN PRINSES MAXIMA EEN DVD WAS, DAN NOG ZOU DE NIEUWE POWER UNLIMITED DVD VETTER ZIJN."

Daarom hebben we ook voor een andere aanpak gekozen.

VEEL SUSHI

In plaats van stukjes rauwe vis laten we je op deze DVD alle games van de Tokyo Game Show zien. We laten je zien hoeveel lol we hebben gehad met de PSP. Je ziet beelden die geen enkele Nederlander ooit eerder heeft gezien...van de Tokyo Game Show dan wel te verstaan en we beloven hierbij ook plechtig dat de DVD vol zal komen te staan met al de lauigheid die je ondertussen gewend bent aan te treffen op onze DVD's.
We beloven dat je niet teleurgesteld zal zijn als je deze DVD via onze website alvast reserveert. Maar dan moet jij beloven dat je hem niet gelijk zult rippen en in een of andere nieuwsgroep zult posten want dan koopt niemand onze DVD meer en kunnen we volgend jaar niet meer zo schaamteloos veel sushi eten in Japan.

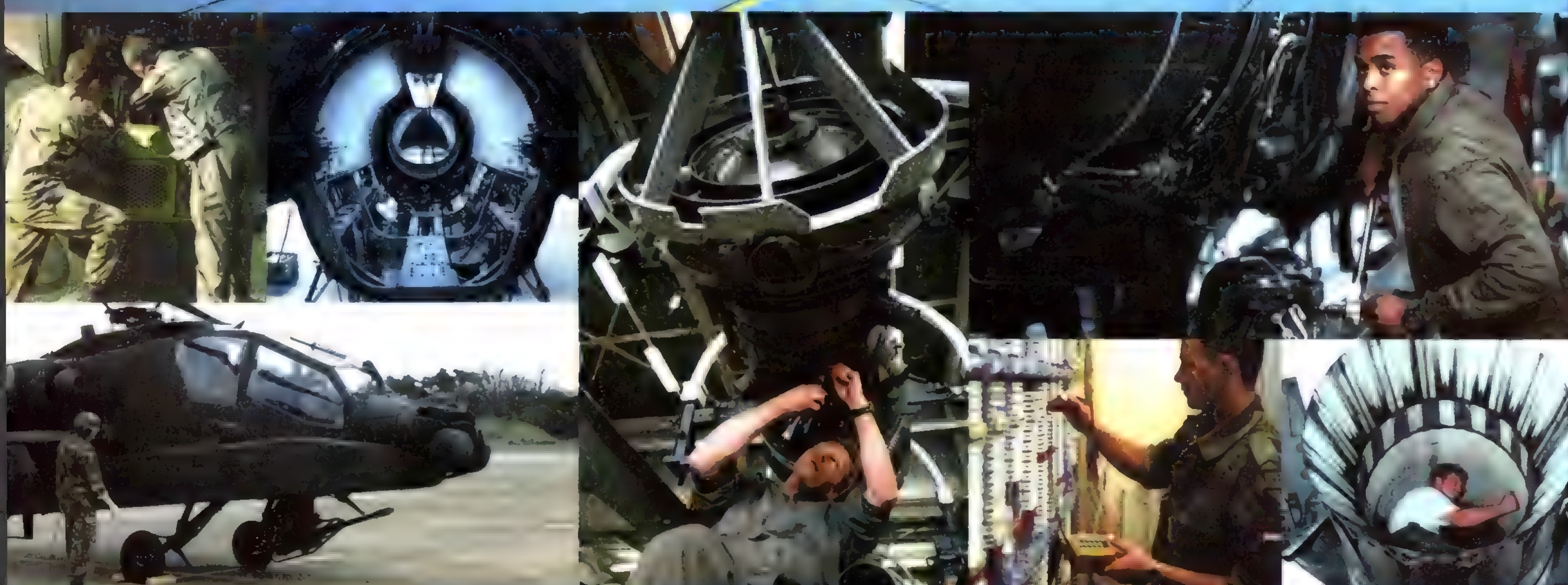


En jongens, hoe wordt de nieuwe PU DVD?

HEBBEN?

Power Unlimited 12 met DVD ligt in de winkel voor € 9,95. Ben je abonnee en wil je de DVD los bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 6,50 inclusief verzendkosten.
Vermeld dan wel het artikelnummer: 18557
Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 023-5567185.
Je kunt de dope Tokyo DVD eveneens bestellen als je in België woont!
Stuur een mailtje naar:
Partnerpress
partnerpress@ampnet.be
Of bel even met: 0032 (0)2/556.41.40





JAN

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY	SCORE
8	8	8	79

Armies of Exigo biedt je wekenlang RTS plezier maar afgezien van het gelijktijdig onder- en bovengronds knokken is het een vrij traditionele game gebleven.

ARMIES OF EXIGO



Vorige maand was ik aangenaam verrast door Armies of Exigo. Aangenaam vind ik het spel nog steeds maar de feeststemming is iets getemperd.

In racegames race je met auto's, in shooters knal je met guns en in strategiegames stuur je units aan, bouw je bases en stuur je mannetjes erop uit om boompjes om te hakken.



Mmmmm, dan vond ik het op Steven's trouwfeestje toch iets gezelliger.



Te laat, had je maar op tijd dekking moeten zoeken in het versteende lollen bos.

Op zich gaat het al jaren zo maar Rome: Total War en LotR: Battle For Middle-Earth bewijzen dat nieuw ingeslagen paden weldegelijk mogelijk zijn.
Armies of Exigo is echter een stuk traditioneler. Het doet erg aan Starcraft/Warcraft denken, vooral door de drie verschillende rassen en hun voor- en nadelen.
Persoonlijk gaat mijn voorkeur zonder meer uit naar Rome: TW maar tegelijkertijd weet ik heel goed dat er velen zijn voor wie die game veel te complex en overweldigend is. Armies of Exigo zal hen dan ook meer aanspreken..

TWEE FRONTEN

Armies of Exigo is met liefde in elkaar gezet. Het ziet er verzorgd uit, de filmpjes zijn fenomenaal en de drie rassen (The Empire, The Beast Horde en The Fallen) zijn goed uitgewerkt.
Toch is de aanwezigheid van ridders, tovenaars, trollen, goblins, insecten en dark elves niet genoeg om in een jubelstemming te geraken.
De gameplay stemt wat dat betreft vrolijker. De tofste feature is nog steeds de mogelijkheid om zowel ondergronds als bovengronds te battelen. Dit zorgt namelijk voor vele verrassingen. Denk je een tegenstander te hebben weggevaagd, blijkt hij nog drie gigantische krachtige bases onderaards achter de hand te hebben! Jijks! Je vecht dus op twee fronten en dat brengt voortdurend een onderhuidse spanning met zich mee.
Het loont bovendien om de speciale vaardigheden van bepaalde units goed uit te buiten. Zo kun je als Beast Demon door de wereld heen shiften waar je maar wilt en kunnen The Fallen via een portal ineens achter in je basis een leger naar binnen sneaken. Dit soort verrassingstactieken vereisen dat alle partijen voortdurend scherp blijven.

> "JE VECHT OP TWEE FRONTEN EN DAT BRENGT VOORTDUREND EEN ONDERHUIDSE SPANNING MET ZICH MEE."



"Hoe vaak heb ik niet gezegd dat je die katapult moet omdraaien. Dit is al het derde slachtoffer in eigen gelederen!"

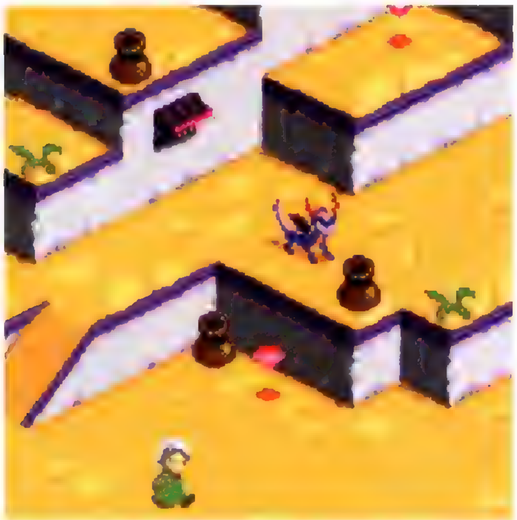
LOTR OF EXIGO ?

Black Hole Entertainment heeft de pech dat LotR: Battle For Middle-Earth rap volgt na de release van Armies of Exigo. En ja, EA zal er flink tegenaan gaan met hun eigen inhouse game, waardoor er waarschijnlijk weinig aandacht overblijft voor een grootschalige marketingcampagne voor AoE.
Toch denk ik dat verstokte RTS spelers goed moeten nagaan welke van de twee ze uiteindelijk scoren. AoE is zogezegd conservatiever, meer Warcaftiaans en sommige spelers kunnen daar nu eenmaal geen genoeg van krijgen..

ODE

AoE is dus zeker fun, alleen dien je wel rekening te houden met de seen it, been there vibe die zich tijdens het spelen vroeger of later een keer van je meester maakt.
Volgens mij wilde Black Hole Entertainment dan ook een regelrechte ode aan Blizzard maken met Armies of Exigo en daar zijn ze zeker in geslaagd.
Het spel klopt van begin tot eind, biedt behoorlijk wat replay en de multiplayer is dope (tot en met 12 spelers!) maar afgezien van de ondergrondse gevechten is er niets waarmee het spel zichzelf daadwerkelijk onderscheidt. Echter, wat het doet, doet het gewoon goed.

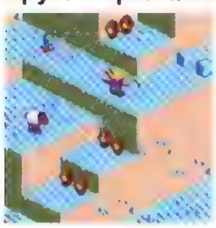
BLACK HOLE ENTERTAINMENT • ELECTRONIC ARTS • TEL. [illegible] • WWW.ELECTRONICARTS.COM
GENRE: RTS • AANTAL SPELERS 1 - [illegible] • [illegible]



Versla de verschrikkelijke Ripto!

Download de coolste games met t-zones

Spyro: Ripto Quest



Help Spyro de Draak met het vinden van de vier onderdelen van de machine die hem tegen de verschrikkelijke Ripto moeten beschermen. De tijd tikt door!

Prijs € 3,00 euro*

Block Breaker Deluxe™



Bereid je voor op een adembenemende puzzelgame en ontdek de bijzondere sfeer gedurende de ontelbare levels van Block Breaker DeLuxe!

Prijs € 3,00 euro*

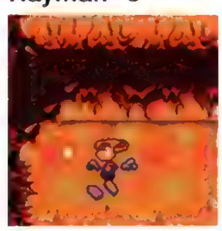
Tom Clancy's Rainbow Six® 3



Je hebt de leiding over het vermaarde Rainbow Six - team, met wie je waakt over de veiligheid van de vrije wereld. Houd je hoofd koel om deze missie tot een goed einde brengen!

Prijs € 3,00 euro*

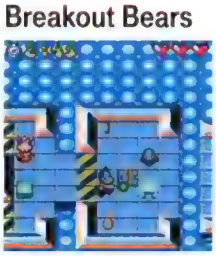
Rayman® 3



De nieuwste episode in de succesvolle Rayman reeks. Loods Rayman door verschillende werelden en maak gebruik van zijn speciale vaardigheden.

Prijs € 3,00 euro*

Breakout Bears



Test je reactiesnelheid en je denkvermogen met dit kleurrijke puzzelavontuur! Help Dan en Geri ontsnappen uit de gevaarlijke Drijvende Eilanden.

Prijs € 3,00 euro*

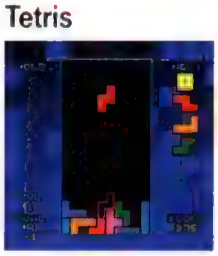
Mafia Wars



Je werkt voor een maffiafamilie in New York. Heb jij het lef om Joe de weg te wijzen en ervoor te zorgen dat hij uiteindelijk de "Don" wordt?

Prijs € 3,00 euro*

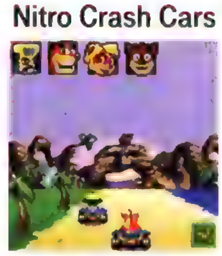
Tetris



De all-time bestseller nu ook op je mobiel beschikbaar! Verslavend tot de laatste seconde en natuurlijk met de klassieke Tetris muziek!

Prijs € 3,00 euro*

Nitro Crash Cars



Een race over 12 circuits als één van de belangrijkste personages uit de Crash-saga. Ga de strijd aan met de tegenstanders en verpulver ze met allesvernietigende wapens!

Prijs € 3,00 euro*

Hoe download je een game:

1. Ga met je mobiele telefoon naar t-zones.
2. Klik op Downloads en vervolgens op Games.
3. Kies uit één van de tientallen Games!

Let op: niet alle games zijn beschikbaar voor alle type toestellen. Kijk op www.t-mobile.nl/games om te zien welke games voor jouw toestel beschikbaar zijn.

*Plus de kosten voor het gebruik van je mobiele telefoon.

T · · Mobile · · ·

JEROEN

GRAPHICS 7 · REPLAY 8 · GAMEPLAY 8 · SCORE 72

Een heerlijk simplistisch doch uitdagend racespelletje. Gemáákt voor de kille winteravonden.

OUTRUN 2





"Oh nee! Schat nú stoppen. Ik ben helemaal vergeten de cavia gedag te zeggen."

"EVEN WAAN JE JE DE BESTUURDER VAN DIE RONKENDE ITALIAANSE SPORTWAGEN EN VOEL JE DE WIND DOOR JE HAREN STRIJKEN ALS JE EEN ENORME DOT GAS GEEFT."



En als je lap niet goed is, maakt dat mokkel je uit voor lapzwans.



Heel duur zo'n Ferrari 211 OR (open roggetje).



Vroeger had je in alle racegames van die mannetjes die je de weg wezen.

Kan een spelprincipe van bijna twintig jaar heden ten dage nog leuk zijn?

Vrolijke deuntjes (die erg doen denken aan de oude Outrun arcade muziekjes) schallen door de speakers als ik in mijn glimmende Ferrari Testarossa cabriolet langs zandstranden race, terwijl wuivende palmbomen voorbij flitsen. Mijn haar wappert in de wind en naast me kirt een blondine van genot als ik de rode Italiaanse sportwagen glijdend in de bocht gooi. Hoe mooi kan het leven zijn.

STRUCTUUR

Er zijn veel manieren waarop je Outrun 2 kunt spelen maar de simpelste methode is toch wel de Arcade mode: Ferrari kiezen en racen maar. Je scheurt zo snel mogelijk over mooi vormgegeven wegen in de hoop vijf gebieden in één keer te voltooien.
Dat is nog knap lastig aangezien de tijden redelijk scherp staan en je dus over heel wat stuurmanskunsten moet beschikken om de verschillende controlepunten op tijd te bereiken. Als dat lukt, wordt er wat tijd bij geteld en mag je verder naar het volgende gebied. Is de tijd op dan is het game over.
In totaal zijn er vijf verschillende routes te volgen die alle uit vijf verschillende gebieden bestaan. Een boomstructuur op z'n kant laat de verschillende routes zien waarbij ook meteen wordt getoond welke het simpelst is en welke de moeilijkste.
Jammer is dat een vaardigheid als het glijden door bochten hier vrijwel niet op de proef wordt gesteld, terwijl dat bijvoorbeeld in een mode als 'Heart Attack' wel gebeurt.

IMPONEREN

Bij de volgende bocht gooi ik de wagen nog eens in een slip en knal vol op een voor mij rijdende bus. De Ferrari, de blondine en ik worden gelanceerd, maken enkele salto's en komen keurig netjes weer met vier wielen op de grond. De blonde chick vliegt me zowat naar m'n strot en scheldt me verrot. Als ik echter weer het gas intrap, gaan haar armpjes opnieuw in de lucht in en verschijnt er een brede lach op haar knappe gezichtje.

CHALLENGE

Naast de oude vertrouwde Arcade mode, met varianten als Time Attack en (een heerlijke) Heart Attack, is er voor de wat meer doelgerichte racer een 'Challenge mode'. Hierin dien je opdrachten te voltooien om nieuwe banen, auto's of muziekstukjes vrij te spelen.
De opdrachten variëren van het winnen van races, het inhalen van tegenstanders, het verzamelen van hartjes, over het juiste kleurtje rijden, het driften door bochten tot het oplossen van rekensommetjes. Enkele van deze uitdagingen vind je overigens ook terug in eerdergenoemde Heart Attack (waarbij je jouw bijrijdster tracht te imponeren). Alleen is de Challenge mode meer een samenraapsel van hapklare brokken, daar je maar kleine stukjes dient te rijden in plaats van vijf verschillende gebieden te doorkruisen.



SAME OLD SHIT

Je moest eens weten hoeveel guldens ik ooit ben kwijtgeraakt aan het originele Outrun in de arcade. Tja, racen in Ferrari's, dat was gewoon je van het in die tijd. En ook nog eens vette graphics en keiharde muziek (die nu dus de gla- [illegible]
Daarnaast was er natuurlijk die lekkere chick die je voor je plaat ramt als je de missie niet wist te volbrengen. Gek werd je van dat wijf, en nu nog steeds. Er is dus weinig veranderd.

J.J.

OPEL CORSA

Er is in achttien jaar niet veel veranderd. Ja, ik ben ouder geworden en lach opgewonden als mijn vriendin (die blondine dus) hard optrekt en met piepende banden de Opel Corsa laat wegscheuren bij een groen stoplicht.
Die blondine op het scherm kirt nog steeds zoals vroeger, alleen ziet ze er nu wat meer tot de verbeelding sprekend uit. Net als de wagens en de omgeving overigens, maar het bejaarde spelprincipe werkt nog steeds. Even waan je je de bestuurder van die ronkende Italiaanse sportwagen en voel je de wind door je haren strijken als je een enorme dot gas geeft. VROOOEEEM!!!!!

AM2 • SUMO DIGITAL • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • OUTRUN2.SEGA-EUROPE.COM

GENRE: RACEN • AANTAL SPELERS 1-8 • VERWACHT: OUT NOW









✿ REVIEW

PC

OUT NOW • HD INTERACTIVE • TEL: 050-5472233 • WWW.XPANDRALLY.COM

SCORE **88** | GRAPHICS **9** | REPLAY **9** | GAMEPLAY **8** | J.J.

XPAND RALLY



Dat moet Richard Burns zijn.



"Echt waar, die portier wees me deze kant op!"

Na Colin McRae Rally 2004 en Richard Burns Rally kan de rallyfan met een PC nu ook aan de gang met het Poolse Xpand Rally. En dus mag ik weer de appeltjes met de peertjes vergelijken.

Grafisch gezien ben ik snel klaar. XR is met afstand de mooiste rallygame op de markt... mits je een vet bakkie op of onder je bureau hebt staan. Maar dat is deze game ook absoluut waard want met zo'n monster heb je het idee dat je in een echt landschap rondrijdt.

FENOMENAAL

Niet voor niets zijn alle tracks opgebouwd door foto's in de textures te verwerken. Ook effecten als stof, opspattend water en grind en de bewegingen van de wagens evenals het schademodel zijn stuk voor stuk fenomenaal uitgewerkt.
Codemasters moet na dit spel echt effe dimmen over hun geavanceerde schadesysteem want dit gaat wel wat verder dan dat er voorgebakken textures veranderen. Ook voor dit realisme is een simpele verklaring te geven: XR is helemaal voor de PC ontwikkeld en trekt dus alle juice uit je bak, terwijl Colin toch een consolegame blijft die, even kort door de bocht, naar de PC is overgezet. En dat merk je wel.

PITTIG

Qua gameplay hangt Xpand Rally eigenlijk precies tussen Colin en Richard B in. De Arcade mode vergeeft net als CM2005 de kleine stuurfoutjes en de CPU's maken ook fouten zodat je niet meteen kansloos bent. De Simulatie mode en de Carrière mode bieden daarentegen meer dan genoeg weerstand. Hier zul je dan ook echt tijd in moeten investeren om te kunnen overleven. Echter, zo cru als RBR wordt het nergens. Die game is gewoon alleen geschikt voor de echte freaks. XR is pittig maar te doen, en dat dig ik zeer.

WRAK

Het spel draait min of meer om de Carriere mode die gelukkig een iets andere aanpak kent dan die van Colin en RBR. Je begint namelijk met een wrak en 15.000 dollar en je moet door geld te verdienen jezelf langzaam maar zeker opwerken naar de top. En dat is de WRC natuurlijk.
XR kent tenslotte een paar unieke features. Zo is de schade uit de vorige rit niet bij de volgende rit verdwenen. Dat zul je echt zelf moeten doen in de reparatie-zone. Ook interessant is dat behalve de wagen ook jij als coureur 'beschadigd' kunt raken. Een te harde klapper en je bent gewond en daar lijdt je reactievermogen onder. Helemaal top is de bijgeleverde editor waarmee je niet alleen je eigen tracks kunt maken maar ook je eigen wagens kunt ontwikkelen. Met de houdbaarheid van dit spel zit het dus eveneens helemaal goed.

PLAYSTATION 2 / XBOX

SCORE **78** | GRAPHICS **7** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **7** | SKATE

CRASH TWINSANITY



De broertjes De Boer zijn er inmiddels ook achter dat die competitie in Dubai nergens mee te vergelijken is.



Vriend of vijand. Ik ben bang dat hij niemand onderscheidt en iedereen onderschijt.

Crash Bandicoot leek een beetje op z'n laatste benen te lopen maar dankzij enkele verfrissende toevoegingen bloeit ie weer helemaal op.

Om eerlijk te zijn ben ik Crash na de eerste paar games een beetje uit het oog verloren. De vervolgdelen waren simpelweg niet vernieuwend genoeg om me nog te kunnen boeien. Met titels als Ratchet & Clank en Jak & Daxter werd het dan ook hoog tijd voor ontwikkelaar Traveller's Tales om met iets verfrissends voor de dag te komen. Gezegd dient te worden dat het resultaat, Crash: Twinsanity, er absoluut mag zijn. De meeste platformelementen die we kennen van de vorige edities vinden we ook in deze game weer terug, maar je hebt in Twinsanity in veel levels een veel grotere mate van vrijheid.
Tuurlijk zul je ook nu steeds weer van punt a naar punt b moeten maar vaak kun je nu zelf bepalen hoe en wanneer je dat doet. Zo kun je op het eiland waarop Crash zich begeeft eerst rustig op zoek gaan naar appels en speciale items voor extra levens en dergelijke, alvorens je aan de daadwerkelijke missie (het uitschakelen van de Evil Twins; buitenaardse wezens die het onder meer op jou gemunt hebben) begint.

PERSONALITY

De actie bestaat grotendeels uit rennen, springen, glijden en tollen om kisten kapot te maken, puzzels oplossen en natuurlijk een hoop bizarre vijanden verslaan.
Nieuw is de mogelijkheid met meer personages te spelen (de trend in het platformgenre), wat leidt tot meer variatie in de gameplay. Zo zal Crash nu tegen z'n zin in moeten samenwerken met Dr. Neo Cortex (die je overigens regelmatig zelf kunt bedienen) en wordt het nichtje van de dokter geïntroduceerd, te weten het gothic-achtige chickie Nina Cortex. Het toffe van haar is dat ze over minstens zoveel personality beschikt als het beruchte duo en 't zou me niks verbazen als zij in de toekomst haar eigen game krijgt.

LACHUUUUH

Uiteraard hebben Crash en Neo nog steeds een strontheke1 aan elkaar maar om hun eigen ass te redden, is samenwerken zoals gezegd noodzakelijk. Dit gebeurt vaak op hilarische wijze; zo dient Neo op het ene moment als snowboard te fungeren en het andere moment weer als een soort hamer. Daarnaast kan Crash Neo een flink eind weg slingeren om bijvoorbeeld puzzels op te lossen of de weg vrij te maken. Het werkt regelmatig op de lachspieren en het bezorgt de game tevens de nodige diepgang die in het verleden nogal eens ontbrak.
Dit alles gebeurt in gevarieerde maar verder weinig spectaculaire settings. Daar staat tegenover dat het spraakgedeelte en de geluidseffecten zeer goed zijn uitgewerkt. Hetzelfde geldt voor de flinke dosis humor, de simpele controls en de algehele gameplay, die lekker snel verloopt en zelden verveelt. Aanradertje dus.

PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 84

EVIL GENIUS

Soms is de slechterik spelen veel leuker dan de held uithangen. Zo ook in Evil Genius waar je een criminele mastermind speelt in een unieke RTS/sim.

De mensen van Elixer Studios houden van afwijkende spellen. Na de politieke simulatie Republic is ook Evil Genius een game die je niet in een bepaald hokje kunt plaatsen.
Toch is het spel een stuk toegankelijker dan Republic en speelt het grotendeels als een traditionele RTS/sim. Qua opzet en uitvoering heeft het spel bovendien wel wat weg van Dungeon Keeper. Geen tankjes en soldaatjes dus maar Minions, spionnen, ondergrondse bases en geheime wapens die de wereld moeten bedreigen.

MINIONS

Evil Genius is een hilarische game waarbij ik af en toe echt schaterlachend achter mijn PC-tje zat. Het spel neemt de James Bond archetypes over waarbij je nu eens zelf kunt voelen hoe het is om Dr. No of Spectre te zijn. Vervolgens wordt dit thema op smaak gebracht met een Austin Powers sausje, met absurde boeven en een sixties grafische stijl.
Je kunt kiezen uit drie boosaardige genieën waarna je voor een van deze maniakaal lachende überschurken een geheime lair bouwt op een vakantie-eiland.
Net als in Dungeon Keeper heb je Minions die het vuile werk voor je opknappen. Zij bouwen installaties, ontvoeren mensen, vervaardigen celblokken, stelen geld maar willen ook vermaakt worden, bijvoorbeeld met flipperkasten.

DOOMSDAY DEVICE

Het spel valt uiteen in twee delen; enerzijds je ondergrondse geheime basis uitbouwen en nietsvermoedende toeristen en goedaardige spionnen buiten houden, anderzijds de wereld veroveren, inkomsten genereren en uiteindelijk het ultieme Doomsday Device maken om alle regeringen ter wereld te chanteren. Maar je maakt ook vriezers om lijken van tegenstanders in op te stapelen, steelt complete nationale monumenten, kidnapt technici om betere apparatuur te maken, ondervraagt en martelt ongewenste bezoekers.

GENIAAL

Hoe meer geld je steelt, of 'evil plotting' je doet, hoe meer haat je genereert en dat zorgt ervoor dat regeringen tegen jou op willen treden. Naast geheime agenten zullen er ook soldaten en zelfs super agenten op je af komen. James Bond en co willen koste wat het kost je basis infiltreren. En dus bouw je vallen, laserhekken, stroomstootmachines en andere lekker dik aangezette geniale boobytraps.
Minpuntje is wel dat het spel wat langzaam op gang komt maar als je eenmaal goed op dreef bent, staat niets je een carrière als meestercrimineel meer in de weg. Zonder meer een van de leukste, grappigste en verrassendste games van 2004.



"Laat 'm met rust Henk, hij wilde alleen maar kijken of ik die zetpil tegen de hoofdpijn goed had ingebracht."



Pas op die Mrs. Doubtfire; dat mens is helemaal knots!

OUT NOW • CODEMASTERS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.CODEMASTERS.COM

XBOX / PLAYSTATION 2

J.J. | GRAPHICS 7 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 5 | SCORE 56

AJAX CLUB FOOTBALL

De vorige Ajax Club Football was de Godenzonen onwaardig. Heeft Codemasters het lek inmiddels boven water gekregen?

De vorige versie van Ajax CF hebben we in de PU behoorlijk afgefikt. Dat spel had gewoonweg te weinig met voetbal te maken, zelfs voor Ajax-fans die nooit andere voetbalgames spelen.
Het idee achter de game is echter prima. Als je zwaar Ajacied bent dan is een game over jouw club natuurlijk waanzinnig. PSV Club Football mag van mij zo gemaakt worden...
Echter, de eerste voorwaarde voor een lekkere footie-game moet toch echt de speelbaarheid zijn en niet het feit dat Sneijder zo goed lijkt of het publiek de juiste liederen scandeert. Voetbalfans willen voetbal spelen en niet pinball met 22 spelers.

VEEL OPTIES

Grafisch houdt Ajax CF zich prima staande. De spelers van Ajax lijken goed en de animaties zijn prima, evenals de weergave van de stadions. Qua opties zul je mij ook niet horen zeiken.
Je kunt met Ajax complete seizoenen afwerken of een andere club kiezen en daarmee aan de slag gaan. Er zijn lekker veel instellingen aan te passen in de opstellingen en de tactiek, zo kun je dus eindelijk aan Koeman laten zien hoe het wel moet.
Natuurlijk speelt Zlatan nog mee maar dat kun je met de editor veranderen. Sterker nog, je kunt jezelf ook in de hoofdmacht zetten. En welke Ajax-fan wil dat niet?
Qua gameplay heeft Codemasters de besturing van de FIFA-reeks vrij letterlijk gekopieerd en blijkbaar ook geluisterd naar de grootste kritiek op FIFA 2004: de traagheid van de actie. Ajax CF gaat namelijk achterlijk snel; het is net alsof de spelers vol nandrolon zitten want elke pass is bijkans een pegel.
Daarnaast is het spel wel erg simpel gemaakt. Ook in de moeilijkste mode won ik meteen mijn eerste potje. Je loopt zo door de verdediging, en dat kan je bij FIFA en Pro Evo echt vergeten. Ook gebeuren er wederom domme dingen op het veld: spelers die rare passes geven, dwaze schoten op doel, etc. En het commentaar... het is geen pretje om te luisteren naar een kerel die de hele tijd 'hij speelt de bal naar voren, hij speelt de bal naar achteren', zegt.

TE MAKKELIJK

Brand ik de boel nu weer af? Ten dele. Ajax CF is duidelijk beter dan het vorige deel maar dat was dan ook echt onspeelbaar. Een gast die nooit games speelt en gewoon lekker met Ajax wil ballen, zal best tevreden zijn met dit spel maar in mijn ogen heeft het nieuwe Ajax CF nog steeds te weinig met echt voetbal te maken. Er zitten zoveel onlogische zaken in en de gameplay is veel te makkelijk. De hele tijd uitslagen van 6-8 gaat snel vervelen.
Kortom, alleen geschikt voor Ajax-fans die alleen met hun club willen ballen. Echte footie-fans gaan voor FIFA of Pro Evo, daar zit Ajax ook in.



Welke idioot stopt er nou een zitkussentje in z'n broek?



Afgaande op die Nr. 10 die z'n tanden aan het zoeken is, moet dit Zlatan zijn.


NINTENDO GAMECUBE
Nintendo®
DONKEY KONGA
KARAOKE VOOR JE HANDEN!
DK BONGOS™
Rock to the rythm! Nodig je vrienden uit voor een geweldig Donkey Konga feest! Bespeel de Konga's en laat het publiek uit z'n dak gaan.
DONKEY KONGA
www.nintendo.nl
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 - 2004 Nintendo. © 2003 - 2004 NAMCO.

OUT NOW • FUSE GAMES • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

GAME BOY ADVANCE

JURJEN | GRAPHICS 9 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 6 | SCORE 69

SUPER MARIO BALL

In mijn preview van Super Mario Ball schreef ik "Het kan me geen bal schelen hoeveel pinball-spelletjes er wel niet voor de GBA verkrijgbaar zijn, ik durf nu reeds te stellen dat dit die ene is die ik moet hebben." Wat is er in de tussentijd gebeurd?

Mijn aanvankelijke enthousiasme over deze game, was gebaseerd op een aantal korte speelsessies op verschillende gamesbeurzen. Meestal meer dan genoeg om een goede indruk van een spel te krijgen... maar niet dit keer. Super Mario Ball is geen slechte game maar het is zeker niet de topper geworden die ik vermoedde.

STERRENJACHT

Net als in Super Mario 64 en Sunshine ga je in dit 3D-flipperspel op sterrenjacht. De sterren heb je nodig om deuren naar nieuwe gebieden te openen die zijn verdeeld over vijf landen. Je verzamelt de sterren door vijanden te verslaan, muntjes te verzamelen en kleine puzzeltjes op te lossen.
In een bepaald gebied van woestijnland moet je bijvoorbeeld een piramide uit de grond laten verrijzen door de bal tegen een schakelaar te knallen, om de bal vervolgens via de schuine rand van de piramide tegen de rondvliegende gieren te lanceren.
Al flipperend verzamel je steeds meer sterren om toegang te krijgen tot steeds hogere levels, waarbij je terugreist naar een vorig gebied als je de bal onverhoopt tussen de flippers door laat rollen. De game zit vol leuke ideetjes, waar ik nog steeds best enthousiast over ben. Mijn enthousiasme wordt echter behoorlijk getemperd door een vervelend euvel: de bal gedraagt zich niet altijd volgens de spijkerharde natuurkundige wetten van bewegingssnelheid, moment en zwaartekracht.
Soms lijkt de bal bijvoorbeeld een stuk harder van de flipper te schieten dan gezien de omstandigheden zou moeten. En nog vreemder; aan de achterkant van sommige gebieden wipt de bal soms spontaan een eindje de lucht in om een doelwit te raken, alsof dit doelbewust zo is geprogrammeerd.

SHAME

Deze mechanische missers maken van dit spel geen misbaksel, al geeft de game je hiermee soms wel een beetje het gevoel dat toeval een grote rol speelt bij het raken of missen van een doelwit, en dat mag eigenlijk niet in een flipperspel.
Toch zullen de meeste spelers het eigenaardige balgedrag niet eens opmerken of er gewoon hun schouders over ophalen. Als je dat vreemde balgedrag opvat als 'deel van het spel' valt er zeker wel het nodige plezier te beleven met deze game, al is ie ook nog eens een tikje aan de korte kant.
Shame on you, Nintendo, hier had veel meer ingezeten. En shame on me, dat ik er zomaar van was uitgegaan dat Nintendo dit er ook wel uit zou halen.



"Doe ons maar een Super Mario Balletje met mosterd."



Een vis in zo'n spel moet eigenlijk op flipper lijken...

OUT NOW • SNK • GAMEWORLD • TEL: 010-2983838 • WWW.GAMEWORLD.COM

XBOX / PLAYSTATION 2

STEVEN | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 81

METAL SLUG 3

Het is wel feest de laatste tijd; ik heb de afgelopen maanden heel wat lekker ouderwets 2D spritefestijn onder mijn neus gekregen. En ditmaal is het geen shoot 'em up, maar een gezellige side-scrolling actieknaller.

Sommigen van jullie zullen de NeoGeo nog wel kennen, ooit een exclusieve (en indrukwekkende) console. De exclusiviteit kwam niet alleen door de belachelijke prijs van het systeem, maar vooral ook door die van de games; voor 400 gulden (sommige titels waren wel wat goedkoper) kocht je een videogame van arcadekwaliteit, waaronder de allereerste Metal Slug.

UPDATES

Na al die jaren brengt SNK nog steeds meerdere updates uit van deze franchise. Zo verscheen dit derde deel zo'n vier jaar geleden op SNK's arcade hardware in de overgebleven speelhallen. En ik moet zeggen, ik was verrast toen ik hoorde dat deze titel naar de Xbox werd geport... aangenaam verrast. Het is natuurlijk niet het systeem waar je zo'n oldschool game op verwacht maar dit heeft wel zo zijn voordelen. Want sprites mogen dan wel overschaduwd worden door polygonen, MS3 is een visueel indrukwekkende titel.
Het detail dat de ontwikkelaar heeft weten aan te brengen in zowel de levels als de personages, is op zijn zachtst gezegd indrukwekkend. En de kracht van de Xbox zorgt er ook nog eens voor dat de beschamende slow-down uit de arcade versie verleden tijd is, zelfs tijdens de gevechten met de schermvullende eindbazen.
Nog veel vermakelijker zijn de Slugs (vandaar de titel) die je sporadisch tegenkomt.
Dit zijn voertuigen waar je in kan stappen om zo met groot gemak het gevarieerde aanbod aan vijanden om zeep te helpen. Deze variëren van tanks en jetpacks, tot struisvogels en kamelen voorzien van miniguns.

FRUSTRATIE

Het concept van de gameplay is redelijk standaard maar het is de kwaliteit van dit alles dat MS3 onderscheidt van de concurrentie.
De actie loopt als een trein en is perfect gebalanceerd. En ondanks dat de enige Xbox live functie van MS3 een scoreboard is, maakt de two-player optie dit gemis goed.
De enige negatieve kanttekening die ik bij deze game moet plaatsen is, zoals bij de meeste 2D games van tegenwoordig, dat de moeilijkheidsgraad vele gamers zal afschrikken. Of beter gezegd de frustratie want om de korte speelduur (arcade games zijn nu eenmaal niet zo lang) te verstoppen, beland je na het gebruiken van een continue aan het begin van het laatst bereikte level, en da's goed kut!
MS3 is zowel qua visuals als gameplay het schoolvoorbeeld van hoe een 2D sidescroller moet zijn maar het blijft jammer dat het hoge frustratiegehalte er voor zorgt dat alleen de meest geduldigen onder ons van deze topper zullen genieten.



"Barst, we kunnen niet verder! Waar is die @#%&** brugwachter als je 'm nodig hebt!"



"Pak 'm jongens; dat zal 'm leren zich voor te doen als een lotenverkoper van De Grote Club Actie!"

REVIEW

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

OUT NOW • CODEMASTERS • TEL: 026-3527523 • WWW.CODEMASTERS.COM/DTM2

SCORE **84** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | J.J.

DTM RACE DRIVER 2



Een model dat met name door pygmeeën wordt geroemd om z'n zitcomfort.



Zeker gesponsord door een tatoo shop.

DTM Race Driver 2 op de PS2 is gewoon exact dezelfde versie als op de Xbox, en daarmee heeft Codemasters een uitstekende kans laten liggen om een racer die goed was, uitmuntend te maken.

Zoals je in mijn review van de Xbox-versie in de PU van juni kon lezen, kende dit spel weliswaar een aantal verbeteringen ten opzichte van deel 1 maar er waren ook minpunten bijgekomen, en die minpunten hadden volgens mij zonder al te veel moeite uit de PS2-versie gehaald kunnen worden. Maar dat is niet gebeurd...

WISSELVALLIG

Tuurlijk is het heel erg tof dat er meer raceklassen zijn dan alleen DTM maar voeg dan geen auto's toe die gewoon frustrerend zijn om te besturen. Rijden met een truck gaat veel te langzaam en het rallyrijden slaat eigenlijk nergens op, als je weet dat de Codies ook verantwoordelijk zijn voor de koninklijke Colin McRae-reeks.
Ten tweede is de A.I. opnieuw erg wisselvallig. Soms wordt er echt op het scherpst van de snede gereden door de CPU's en voldoen de inhaal- en blokkeer-acties aan alle ongeschreven wetten van de racerij. De andere keer speren ze je op momenten voorbij waarvan je denkt 'huh, hoe kan dat nou'?
Daarnaast wordt beuken nog steeds beloond. Leuk hoor zo'n geavanceerd, gepatenteerd schademodel maar je moet het toch echt wel heel bont maken wil je wat merken aan het rijgedrag.
Verder beweert men dat de A.I. zich aanpast aan de kwaliteit van de gamer. Als dat zo is, dan gebeurt dat wel op een heel geheimzinnige manier. Er is geen langzaam oplopende curve, nee, soms is een race krankzinnig moeilijk waarna je even later weer vergast wordt op een bespottelijk makkelijke strijd.
Ook kent elke race wel een of twee punten waarin je steevast voorbijgestoken wordt door de CPU's en een paar punten waar je ze altijd kunt inhalen. Dit haalt op een gegeven moment veel van de spanning weg.

UITSPELEN

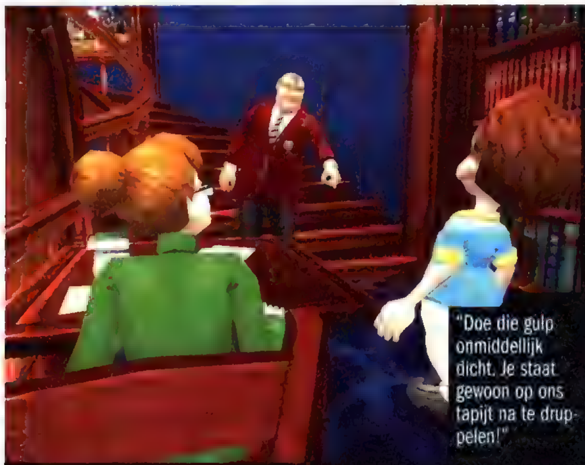
Lekker negatief J.J., hoor ik iedereen nu roepen, moet ik deze game dus maar laten liggen. Nee, want het is zeker een fijne racer. Net zo fijn als de Xbox-versie en die gaf ik een 85.
Maar het had meer kunnen zijn als de Codies wat aan die stomme fouten hadden gedaan. Wat nu overblijft is een van de meest uitgebreide en langst houdbare racers van het moment, die lekker stuurt, grafisch en qua geluid meer dan overtuigt en die veel vette races en een groot aantal hele brute wagens biedt. Bovendien is dit een game die ik helemaal wil uitspelen, en dat zegt genoeg.
Toch ben ik ben bang dat DTMRD 2 het in deze vorm niet zal kunnen bolwerken tegen het geweld van Gran Turismo 4. Terwijl dat heel stiekem toch wel een beetje de bedoeling was; de inhoud is immers grotendeels hetzelfde. Deel 3 dan maar?

PLAYSTATION 2 / XBOX / PC

OUT NOW • HIGH VOLTAGE • SIERRA • VIVENDI UNIVERSAL • TEL: 020-7951250 • WWW.LEISURESUITLARRY.COM

SCORE **68** | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 6 | JAN

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE



"Doe die gulp onmiddellijk dicht. Je staat gewoon op ons tapijt na te druppelen!"



"Zo meisje, dus jij kan me onder tafel drinken. En wat kun je nog meer onder tafel?"

Leisure Suit Larry; de grootste loser op aarde, is terug! Of beter gezegd zijn neefje. En die treedt in de even trieste als grappige voetsporen van zijn vrouwenversierende oom.

De Larry serie is inmiddels een echo uit een ver verleden en om deze franchise nieuw leven in te blazen moet je van goede huize komen.
Ontwikkelaar High Voltage trok de stoute schoenen aan en kwam met Larry Lovage op de proppen, het neefje van Larry.
Larry (het neefje dus) zit op campus en heeft maar één doel: zoveel mogelijk vrouwen versieren en scoren om genoeg 'tokens of affection' te verzamelen om mee te kunnen doen aan een vreselijk foute dating show alwaar hij uiteindelijk de dame van zijn (natte) dromen zal kunnen schaken.

DIKKE TIETEN

Was de humor in de vroegere Larry's altijd lekker tongue in cheek, nu is dat wel even anders. Zo hoor je meteen al aan het begin van het spel, gebonk aan de andere kant van de muur van Larry's zielige studentenkamertje, gevolgd door "Shut Up, We Are Trying To Fuck!". Ook anale buttplugs, boeren en scheten, overdreven dikke tieten en pin-ups tussen het laden van de levels, komen allemaal full frontal in beeld.
Het is nog steeds niks om je druk over te maken, al zal er in Amerika wel weer groepjes plattelandsvrouwen opstaan die vinden dat het allemaal niet kan. Ikzelf vond het nogal een hoog onderbroekenlol-gehalte hebben.
Leuker waren de vele hilarische posters, de stomme opmerkingen van Larry en de verborgen hints naar vorige Larry-avonturen en bekende tv-programma's.

STEREOTIEP

Cum Laude is veel minder een adventure dan vroeger en eigenlijk meer een aaneenschakeling van minigames.
Sommige zijn leuk andere frustrerend omdat de besturing stroef gaat. Via een soort Dance Dance Revolution controles moet je de juiste (dans, drink, spring) moves uitvoeren om punten te scoren.
De meeste minigames zijn variaties op old school spellen (Pong is omgedoopt tot verkapt aftrekken bijvoorbeeld) maar als de besturing niet deugt, is de lol er snel vanaf. Een fiks minpunt.
De cartoony look is wel goed gedaan, evenals de heerlijk stereotype chicks - van een sexy wetenschapper, tot het verlegen nichtje van de mopperende conciërge.
Belangrijk zijn de gesprekken waarbij je als spermacel de juiste icoontjes moet raken. Dit gaat naar mijn mening net te snel en soms kun je gewoon niet aan foute antwoorden (of flauwe boeren en scheten) ontkomen.
De magie van vroeger, waarin je zelf alles kon intikken, was juist zo geschikt voor een game als dit. Het nieuwe systeem is niet slecht bedacht maar is veel minder lollig en dat geldt eigenlijk een beetje voor de hele game.

OUT NOW • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM

GAME BOY ADVANCE

JURJEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | 80 SCORE

POKÉMON FIRERED / LEAFGREEN

Prequel en Pokémon waren de toverwoorden van de jaren negentig, remake is dat van de jaren nul. Hieronder de review van de remake van Pokémon.

Het is tof om het originele Pokémon uit 1996 weer eens te spelen; gewoon, omdat het allemaal zo slim is bedacht en krachtig is uitgewerkt.
Het brein achter Pokémon, Satoshi Tajiri, is naar mijn mening een creatief genie, iemand die de fantasieën in zijn hoofd op doeltreffende wijze heeft vertaald in een videogame, op een manier dat andere mensen zich erin kunnen herkennen.
Het gevoel een groot episch avontuur te doorlopen met een duidelijk doel voor ogen, het verzamelen en versterken van je eigen team wonderwezens, de strategische gevechten... het heeft allemaal nog niets van de aanvankelijke aantrekkingskracht verloren.
Het originele Pokémon, in welke kleur dan ook, is en blijft een klassieker. Deze GBA-variant is de best mogelijke versie.
In kleur dus dit keer, met nieuwe animaties en muziekjes en een uitgebreide hulpfunctie. De game biedt zelfs een handjevol nieuwe locaties en twee-tegen-twee-gevechten; het had allemaal wel wat meer mogen zijn maar goed, als extra's zijn ze welkom.
De leukste extra is de draadloze adapter die standaard bij elke spelcassette wordt geleverd. Hiermee kun je draadloos de sociale aspecten van het leven als Pokémon-trainer ervaren, wat neerkomt op ruilen, vechten en - dit keer ook - chatten met andere spelers.

NIETS CREATIEFS

Liever had ik hier natuurlijk een geheel nieuw Pokémon-avontuur besproken, inclusief allerlei geheel nieuwe spelmogelijkheden. Het valt immers niet te ontkennen dat Nintendo veel te veel op de roem van het eerste deel is blijven voortbouwen. Behalve het meesterlijke Pokémon Snap is er de afgelopen acht jaar eigenlijk niets creatiefs meer met deze bijzondere franchise gedaan.
Dat hoeft ook niet, hoor ik de commerciële cijfertjesmannen bij Nintendo zeggen want door min of meer hetzelfde spel in een dozijn verschillende kleuren uit te brengen en daar nog wat puzzel-, kaart- en flipperspul aan toe te voegen, hebben we ondertussen toch maar mooi even 150 miljoen Pokémon-games verkocht. Tja, daar valt weinig tegen in te brengen.

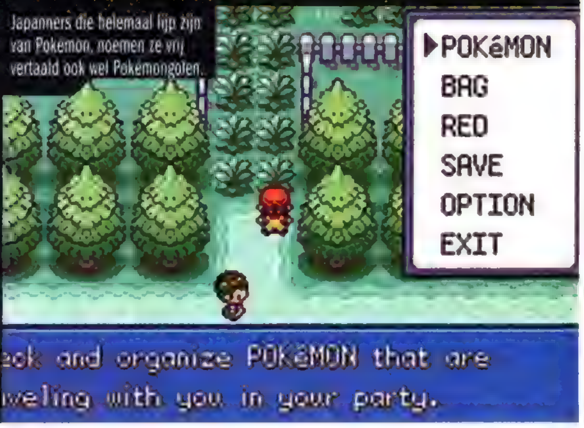
ZEGEN

Ik ga mijn frustraties over de commerciële aspecten van de videogame-industrie niet uitleven door dit spel af te zeiken want het is gewoon een toffe en heerlijk uitgebreide game.
Ik vind 'm persoonlijk te veel op het origineel lijken om de hele reis nog eens te willen volbrengen maar als jij daar wel de zin en tijd voor kunt vinden, mijn zegen heb je. Ook mensen die het origineel nog nooit hebben gespeeld, kan ik dit spel van harte aanbevelen. Een tikje traag en repetitief maar verder zwaar oké.

Dat heeft bij mij thuis nog twee cavia's gekost. M'n zoontje moest en zou ze in z'n Pokéball proppen.



Japanners die helemaal lijp zijn van Pokémon, noemen ze vrij vertaald ook wel Pokémongolen.



OUT NOW • PANDEMIC STUDIOS • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

PC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 8 | 78 SCORE

FULL SPECTRUM WARRIOR

Full Spectrum Warrior deed goede zaken op de Xbox. Nu doet deze, van oorsprong legersimulatie, ook de PC aan.

Mijn gewaardeerde collega Boris heeft al meerdere keren mogen uitweiden over FSW op de Xbox dus ik ga er gevoeglijk van uit dat de meeste lezers inmiddels weten wat voor vlees ze in de kuip hebben.
In FSW schiet je zelf geen kogel af, je stuurt militaire squads in urbane gebieden. Dit is geen Rainbow Six maar veel meer een sim, en volgens sommigen is het bijna een strategiegame. Dat was op de Xbox het geval en dat is op de PC dus ook zo.

CNN

Het eerste verschil dat opvalt zijn de graphics. Het spel oogt echt fenomenaal op PC en als je van een afstandje kijkt, is het net of je naar CNN nieuwsbeelden kijkt. Uiteraard heb ik 't niet over Far Cry/HL 2/ Doom 3 kwaliteit maar de animaties en de manier waarop je manschappen zich positioneren en tot actie overgaan is more than sweet!
De besturing is ook met muis en toetsenbord soepel; sterker, het is zelfs iets preciezer geworden. Maar ik maak er meteen een kanttekening bij: soms treedt er vertraging op bij de uitvoering van de acties die jij je squad meegeeft. En als dan je cursor iets naar links of rechts is geslopen – hetgeen nogal eens voorkomt – kan dat fatale gevolgen hebben.
Aardig is dan wel de toevoeging van twee extra epilogue missies en een "authentic" difficulty setting (was op de Xbox een verborgen feature).

WEINIG NIEUWS

Jammer is dat de ontwikkelaar niets gedaan heeft aan het feit dat de missies erg repetitief en voorgebakken waren. Met de power van een gemiddelde PC had ik verwacht dat de gameplay uitgebreider en veelzijdiger zou worden en dat is niet gebeurd.
Ook het grote kritiekpunt op de Xbox-versie dat verschanste bad guys nagenoeg nooit het loodje leggen, is hier aanwezig. Je kunt duizend kogels op een mannetje achter een zandzak schieten, hij gaat niet neer.
Voorts is er geen competitieve multiplayer, iets dat ik min of meer had verwacht bij de PC-versie. Ja, de co-op is van de partij maar ik had op meer gerekend.
Voor een game die geboren lijkt voor de PC, valt ie dus een tikkeltje tegen. Misschien komt het ook omdat ik de Xbox-versie al van voor naar achteren heb gespeeld, dus heb je geen zwarte doos thuis (de spelcomputer that is) en ben je een legerfreak dan kun je wellicht een halve punt bij het cijfer optellen.
FSW is en blijft een knap en innovatief spel maar als je trigger happy bent, kun je deze legersim beter laten liggen.

Da's geen vrouwelijke piloot geweest, er zit namelijk geen parkeerhulp op die choppers.



"Verdomme, elke keer als ik er een kogel in stop, blijft m'n vinger vastzitten!"





De grootste strijders van Dragonball Z®, Dragonball Z® TV serie en Dragonball GT® *hebben zicht verzameld voor een toernooi der kampioenen. Jij hebt de controle over ze allemaal met de Saiyan Overdrive Fighting System. Vecht tegen elkaar op de grond of in de lucht. Ontdek waanzinnige aanvalstechnieken en verander van gedaante. Focus op je vijand en zorg dat hij zichzelf overgeeft!*









- ***Versla de vijanden*** *uit DBZ, DBGT en de DBZ TV serie*
- ***Ontdek de kracht*** *van het Saiyan Overdrive Vecht Systeem*
- ***Beleef een uitdagende single player avontuur*** *in het Dragon Universe*
- ***Unlock bonus karakters*** *en nog veel meer*
- ***Creëer je eigen karakters*** *en deel ze met fans via internet*

12+
www.pegi.info

WWW.DBZ-VIDEOGAMES.COM

BANDAI ATARI

OUT NOW • PLAY IT • WWW.AMERICAS10MOSTWANTED.COM

PLAYSTATION 2

BORIS | GRAPHICS 2 | REPLAY 1 | GAMEPLAY 1 | SCORE 13

AMERICA'S 10 MOST WANTED

Sommige games zouden nooit gemaakt moeten worden en America's 10 Most Wanted is er een van.
Deze schaamteloze poging om in te cashen op de zakelijke avonturen van de heer George W. Bush is in geen enkel opzicht geslaagd.
Het is de bedoeling dat je de top 10 van de door de VS meest gezochte misdadigers 'afwerkt' door ze een voor een te grazen te nemen.
Zoals je kon verwachten zijn de bad guys stereotiepe terroristen, dus de makers hoefden niet al te veel werk te steken in het ontwerpen van de vijanden.
Een half gelukte Osama Bin Laden imitatie was genoeg om alle moslim-extremisten van Afghanistan en Irak een gezicht te geven.
Na vier minuten spelen had ik al de eerste fugitive te grazen. Dat gaf me weinig hoop voor de levensduur van deze game en ik kreeg gelijk. Precies een half uur nadat ik het spel in mijn PlayStation 2 had gedaan, had ik de laatste boef te pakken.
Tot zover deze game.
Het enige dat ik nu nog hoef te doen, is de wereld waarschuwen tegen deze misdadig slechte game. Wat zeg ik; het is niet eens een game, het is oplichterij en het zou me niet verbazen als de makers van dit spel zelf een keertje op de FBI's 10 most wanted lijst terechtkomen.



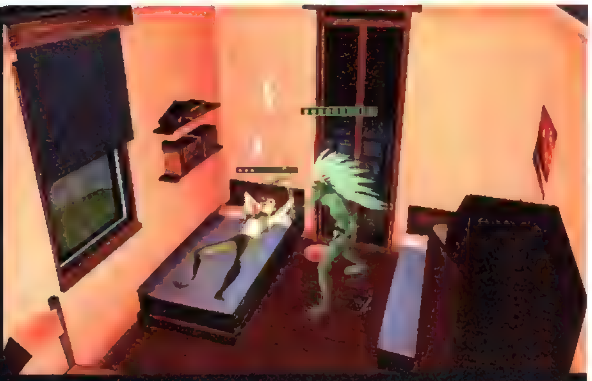
OUT NOW • SPIRAL HOUSE • EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.GHOSTMASTER.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

J.J. | GRAPHICS 7 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | SCORE 67

GHOST MASTER: THE GRAVENVILLE CHRONICLES

Jan was ruim een jaar geleden bijzonder te spreken over Ghost Master, een strategisch spel op de PC waarin je mensen de stuipen op het lijf dient te jagen. Origineel, verfrissend, uitdagend en enorm leuk om te spelen, dat was zijn conclusie.
Ghost Master is inderdaad origineel en verfrissend, maar dat is een spel waarin je achterstevoren in je blootje, met je schoonmoeder op schoot dient te karten ook. Daar verdien je dus niet meteen een hoge score mee.
Uitdagend kan ik het spel ook nog steeds noemen. Na een tijdje spelen moet je heel goed met je spookjes omgaan om de mensen bang te kunnen maken en developer Spiral House heeft extra spokenjagers in het spel gestopt om het wat pittiger te maken. Verder is de conversie qua besturing prima gelukt.
Maar leuk??? Neuh. Ik vond de graphics en animatie daarvoor veel te ouderwets en het spel zat vol bugs. Daarnaast is de actie soms erg slordig opgezet.
De animatie is matig en extreem herhalend, je hoort soms geen geluiden en de logica tussen daad en gevolg is regelmatig ver te zoeken. En dat stoort behoorlijk.
Oké, ik weet dat ik niet dezelfde smaak heb als Jan, maar deze port is ver over zijn houdbaarheidsdatum heen. Budgetbakspelletje dus.



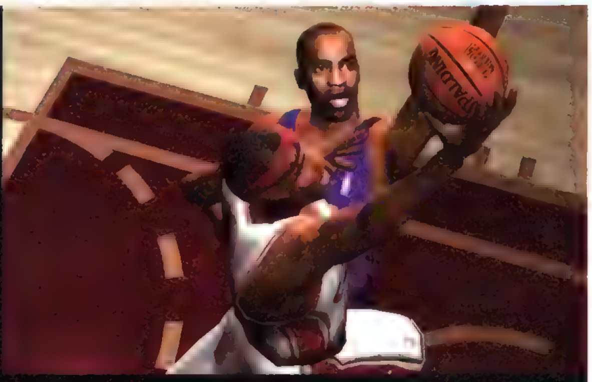
OUT NOW • EA SPORTS • ELECTRONIC ARTS • TEL: 020-6589988 • WWW.ELECTRONICARTS.NL

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE / PC

JEROEN | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

NBA LIVE 2005

Het lijkt erop dat ze het bij EA eindelijk voor elkaar hebben. NBA Live 2005 is niet (zoals gebruikelijk) alleen verbeterd ten opzichte van de voorgaande editie maar dit keer is de game werkelijk geperfectioneerd.
Ik doel dan met name op het feit dat de NBA sterren die in het spel verwerkt zijn, precies zo reageren als je van ze verwacht.
Speel tegen de Miami Heat en Shaq zal, zoals we dat van hem gewend zijn, onder de basket de lakens uitdelen.
Terwijl de Pistons weer vertrouwen op hun defensieve kwaliteiten en een speler als Kobe Bryant van de Lakers je helemaal dol draait met zijn balvastheid.
De sterren schitteren in deze editie van NBA Live en dat is wat we willen, waar of niet?
Maar er is meer, zo is het spel verrijkt met een heuse dunkwedstrijd. Je weet wel, die kleine competitie die tijdens het All Star Weekend plaatsvindt.
De dunks die je uit de controller kunt toveren liegen er niet om. Met een goed gevoel voor timing en het beroeren van de juiste knoppen tover je de meest spetterende denderdunks tevoorschijn.
Het is slechts een voorbeeld van een mode waar je maar geen genoeg van zult krijgen, en dat geldt voor de hele game; het is genieten geblazen, geloof mij maar...



OUT NOW • MITHIS ENTERTAINMENT • HD INTERACTIVE • TEL: 050-5472233 • WWW.NEXUSTHEGAME.COM

PC

JAN | GRAPHICS 9 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 76

NEXUS: THE JUPITER INCIDENT

Nexus: The Jupiter Incident zal velen niks zeggen; Imperium Galactica wel. Nexus is eigenlijk IG 3 alleen veel minder (absurd) ambitieus.
Voor deel 3 wilde men oorspronkelijk de mooiste graphics, diep micromanagement, vijftig verschillende alien rassen, zes parallelle verhaallijnen, meer dan honderd planeten in twintig verschillende sterrenstelsels en weet ik wat niet meer. Het kon niet op.
Na een boel gedoe en twee naamsveranderingen, is het uiteindelijke resultaat een superfraai ogende spacesim waarin je je puur kunt richten op tactische beeldvullende battles waar je bek van open valt.
Geen economie, geen basis bouwen, geen resources managen. Toch kun je je kleine maar imposante vloot wel managen maar dat heeft alleen maar met de spacecombat te maken. Hoe verdeel ik mijn schildpowers, welke wapen schakel ik het eerst uit van mijn vijand, dat soort zaken.
En als je wilt kun je ook heel veel door de CPU laten regelen zodat je bij wijze van spreken alleen maar op het schietknopje hoeft te drukken.
Deze sci-fi shit is even bizar als dope, alleen nog steeds zal de interface gamers afschrikken, maar dat is niet nodig want je hebt het zo door. Dit is Star Trek zonder wijsneuserig gebrabbel en een zeiknatte droom voor spacesim freaks.



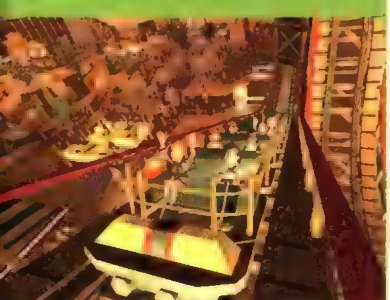
DEMOCHECK PC

FIFA 2005
De website op zich is al een bezoekje waard! Erg flashy! Kun je ook meteen de demo downloaden en een wedstrijd tussen Arsenal en AC Milan spelen.
Score: ★★★
http://fifa2005.ea.com

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE
Actievolle demo die wederom een lekker voorproefje geeft van dit heroïsche WO II spel.
Score: ★★★
www.callofduty.com



ROLLERCOASTER TYCOON 3
Deze superleuke pretparken sim gaat 3D! Vooral de first-person, waardoor je zelf in je eigen achtbanen kunt rijden, is fantastisch!
Score: ★★★★
www.atari.com/rollercoastertycoon



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
Deze demo laat de hectiek tijdens shoot-outs in de jungles indrukwekkend tot leven komen.
Ook hulp inroepen van de hospik en blur-effecten tijdens heftige explosies komen mooi in beeld.
Score: ★★★
www.eagames.com/official/moh/pacificassault/us/home.jsp



OUTRUN 2



In Outrun 2 kun je via Xbox Live racen tegen maximaal acht andere Outrun fanaten. De twee onderdelen zijn vrij simplistisch. Het enige dat je in kan stellen is het aantal checkpoints dat je moet passeren. De game heeft zo nu en dan wat last van lag waardoor tegenstanders je voorbij stuiteren maar over het algemeen racet het lekker en is het ongecompliceerd gassen naar de finish.
Echt opmerkelijk is het allemaal dus niet maar voor de snelle kick kom je redelijk aan je trekken.

PLAYABLE VIA XBOX LIVE ★★½☆☆

BURNOUT 3



Burnout 3 is toch wel top of the bill als het gaat om online racegames. Zelden zo gelachen; met het rammen van de tegenstanders in het tegemoetkomende ver-keer als hoogtepunt. Nadeel is wel dat als je een beetje mee wilt komen met iedereen, je de singleplayer redelijk ver moet hebben gespeeld want iedereen gebruikt natuurlijk z'n vrijgespeelde grote bakken tijdens het racen. Dit had verholpen kunnen worden door in de opti-match een optie te bouwen waarin je aangeeft met welke wagens er geracet mag worden.
Zo mist er wel meer; wat te denken van een Nederlandstalige lobby waar je jouw spellen kunt aanmaken. Jammer want hoe leuk de game ook is, het had allemaal nóg leuker kunnen zijn. De probleempjes die EA had met hun servers zijn overigens, als alles goed is, inmiddels verholpen.

PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING ★★★★☆

SPECIAL EDITION WORLD OF WARCRAFT

Er komt een hele vette, dikke, fraaie, moet-ik-hebben Special Edition World Of Warcraft box uit. Voor 79 dollar heb je een collector's edi-tion in huis met daarin: Het boek The Art of World of Warcraft van meer dan 200 pagina's! / World of Warcraft Behind-the-Scenes DVD / Een exclusief in-game huisdier (whatever?) / De officiële sound-track / Een wandkleed met daarop de wereldkaart met de WoW conti-nenten / Een gesigneerde Collector's Edition game manual / En een maandlang gratis lidmaat-schap alsmede een 10-Day Free Guest Pass om je vrienden uit te nodigen in de wereld van WoW.
De Box ligt eind 2004 in de US in de shops en begin 2005 is ie ook in Nederland te koop. Het moge duidelijk zijn: Jan stalkt Vivendi sinds dit bericht dag en nacht voor een gratis exemplaar...



ONLINE NEWS

■ Ontwikkelaar 1C: Maddox, bekend van het niet onverdienstelijke IL-2 Sturmovic, komt binnenkort met Pacific Fighters. Het spel speelt zich af in de Stille Oceaan, alwaar je als speler bekende locaties uit de Tweede Wereldoorlog als Midway, Guadalcanal en Iwo Jima voorgeschoteld krijgt. De game zal een uitgebreide multi-player optie kennen waarbij je in totaal met 128 man tegelijk van intense dogfights en online bombardementen kunt genieten.

■ Binnenkort verschijnt Joint Ops: Escalation. In deze add-on voor Joint Ops verschuift het strijdtoneel naar andere delen van Azië (Indonesië laat je achter je). Je kunt onder meer rekenen op 25 nieuwe maps, nieuwe speelmodes, co-op en trai-ningmissies, nieuwe voertuigen zoals Dirt Bikes en Attack Choppers en nieuwe wapens. En dit alles natuurlijk weer met 150 man online.



■ Sega en Warner Bros. Interactive Entertainment hebben besloten om The Matrix Online, de MMORPG gebaseerd op de succesvolle filmtrilogie, te verschuiven naar 18 januari 2005 waardoor het spel nu zowel in Europa als in Amerika gelijktijdig uit zal komen.

■ Opzienbarend! Er komt een nieuwe Shenmue en die heet Shenmue Online. Jawel, wederom een MMORPG in het Shenmue universum. Wij vragen ons luch-tend af of deze game überhaupt wel kans van slagen heeft.

COLIN MCRAE 2005

In Colin McRae kun je het tegen maximaal zeven andere racers opnemen. Die concur-renten zie je overigens alleen als geest. Hierdoor heb je dus geen gezeik dat iemand je expres de bosjes in duwt.
Aan de andere kant is het nogal saai alle-maal. In feite kun je net zo goed iemand z'n ghostcar downloaden om er tegen te racen want nu doe je in feite niet veel anders. Erg jammer en in onze ogen een gemiste kans.



PLAYABLE VIA XBOX LIVE EN PLAYSTATION NETWORK GAMING ★★☆☆☆

LOGITECH MX 1000 LASER CORDLESS MOUSE



Afgaand op de naam zou je denken dat het hier een nieuwe soort laserkanon van het Amerikaanse leger betreft. Niets is minder waar want we hebben het hier over een computermuis, maar dan wel eentje die daadwerkelijk een kleine revolutie veroorzaakt.
In plaats van een optische muis met het bekende rode lampje dat je bewegingen controleert, maakt de MX 1000 gebruik van een onzichtbare laser. Dankzij de lasertracking technologie kan deze nieuwe muis details waarnemen die niet onderdoen voor die van een microscoop. Het resultaat is supernauwkeurig en twintig keer fijner dan de optische muizen!
Daarnaast werkt de MX 1000 praktisch overal, daar waar de optische muis het nogal eens laat afweten (denk aan glasplaten of glad hout). Ook de bediening en het comfort is toegenomen. Met meer navigatiemogelijkheden wordt zoomen, scrollen en klikken een waar genot én; hij ligt heerlijk in de hand. Tijdens werken is dat prettig maar ook voor gamen is deze muis zeer geschikt, en dan vooral tijdens RTS en sims waar je voortdurend van menu's wisselt. Je klikt simpelweg gewoon veel minder vaak mis en hoeft nagenoeg niet te corrigeren. Echt een hele fraaie muis die de moderne techniek omarmt.

PRIJS: EURO 79,95 • DISTRIBUTIE: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM/INDEX.CFM/NL/NL ★★★★½

LOGITECH PRECISION PC GAMING HEADSET



De eerste PC headsets waren te triest voor woorden. Ja, je kon zowaar met elkaar praten maar dan moest je wel vertraging, enorm veel ruis, nog meer gekraak en pijn in je oren op de koop toe nemen. Met de professionalisering van gamen en de toename van online clans en idem dito shooters, is een PC headset een stuk gereedschap geworden waar een beetje serieuze gamer niet meer omheen kan.
Deze Logitech headset komt eind dit jaar uit en ook al hebben we hem nog niet kunnen testen, de eerste indruk op de Logitech pressday was aangenaam. Het setje zit lekker op je oren en begint voor de verandering nu eens niet na een kwartiertje al te knellen of te stomen.
Door de speciale microfoon wordt achtergrondgeluid weggewerkt zodat je een helder stemgeluid overhoudt. Nu nog Counter-Strike 2 en we kunnen er helemaal tegenaan.

PRIJS: N.N.B. • PC • DISTRIBUTEUR: LOGITECH • TEL: 010-2438897 • WWW.LOGITECH.COM/INDEX.CFM/NL

PS2 NYKO CONTROLLER ITYPE2



De iType2 is een wat groot uitgevallen joypad met een geïntegreerd minitoetsenbord. Je kan met je vingers (zeker met die kolenschoppen van iemand) vrij gemakkelijk bij de diverse toetsen. Wel zo handig als je in een wachtruimte zit van een online PlayStation 2 spel en je wilt iemand even snel aanspreken. Verder is de controller zoals we hem zouden verwachten. Hij lijkt erg op Sony's Dualshock met wat kleine aanpassingen. Opvallend is wel dat Sony de joypad officieel ondersteunt.
Deze controller is typisch iets voor de mensen die veel tijd online doorbrengen en nu eindelijk wel eens af willen van het USB toetsenbord dat ze iedere keer op schoot moeten te nemen. Een ideale controller voor iedereen die in de wereld van Everquest leeft.

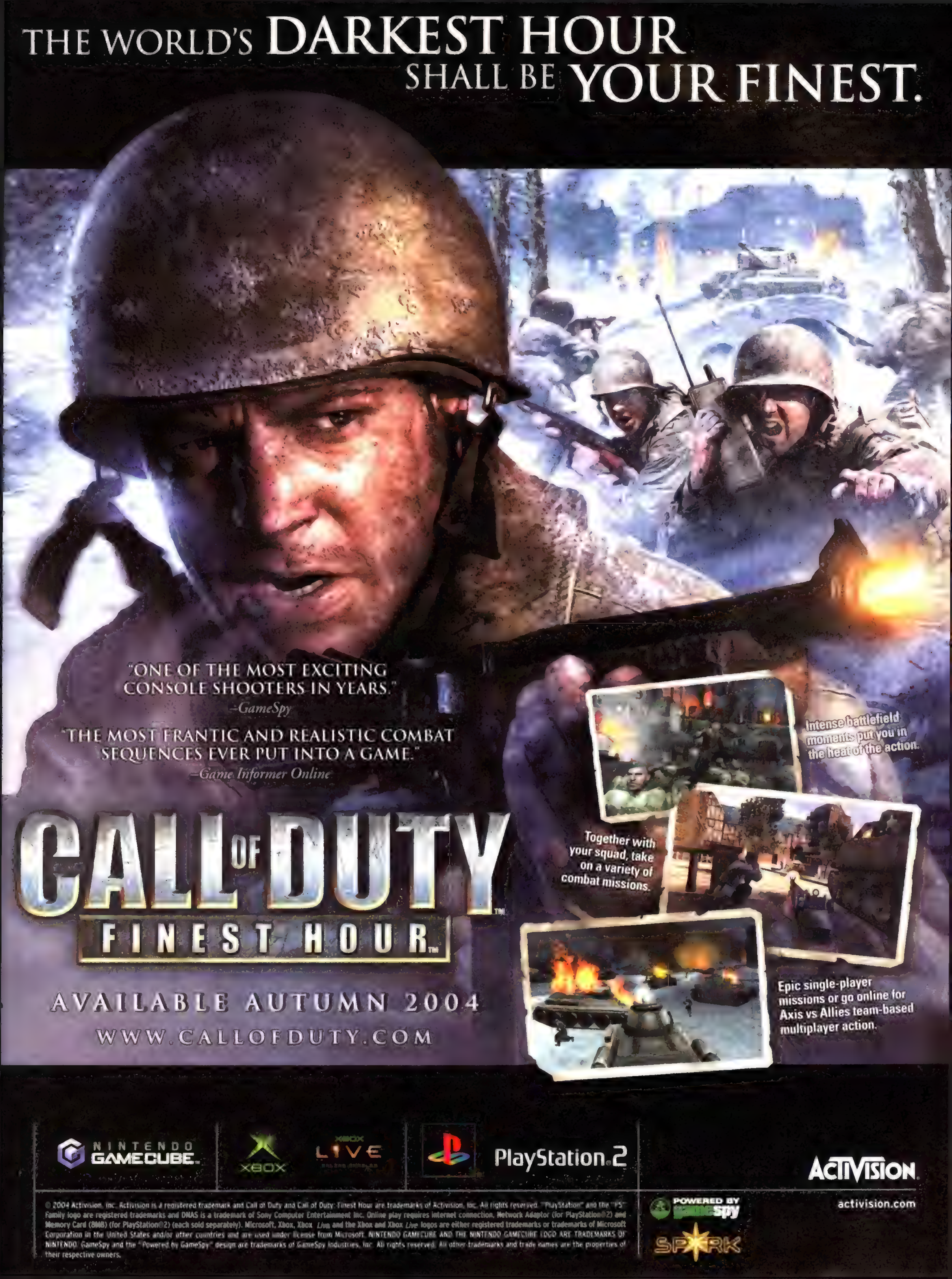
PLAYSTATION 2 • PRIJS: EURO 39,95 • DISTRIBUTEUR: I2 STUDIOS EUROPE B.V. • TEL: 06 50265404 (NL) +32 4 75799048 (BE) • WWW. I2-STUDIOS.COM

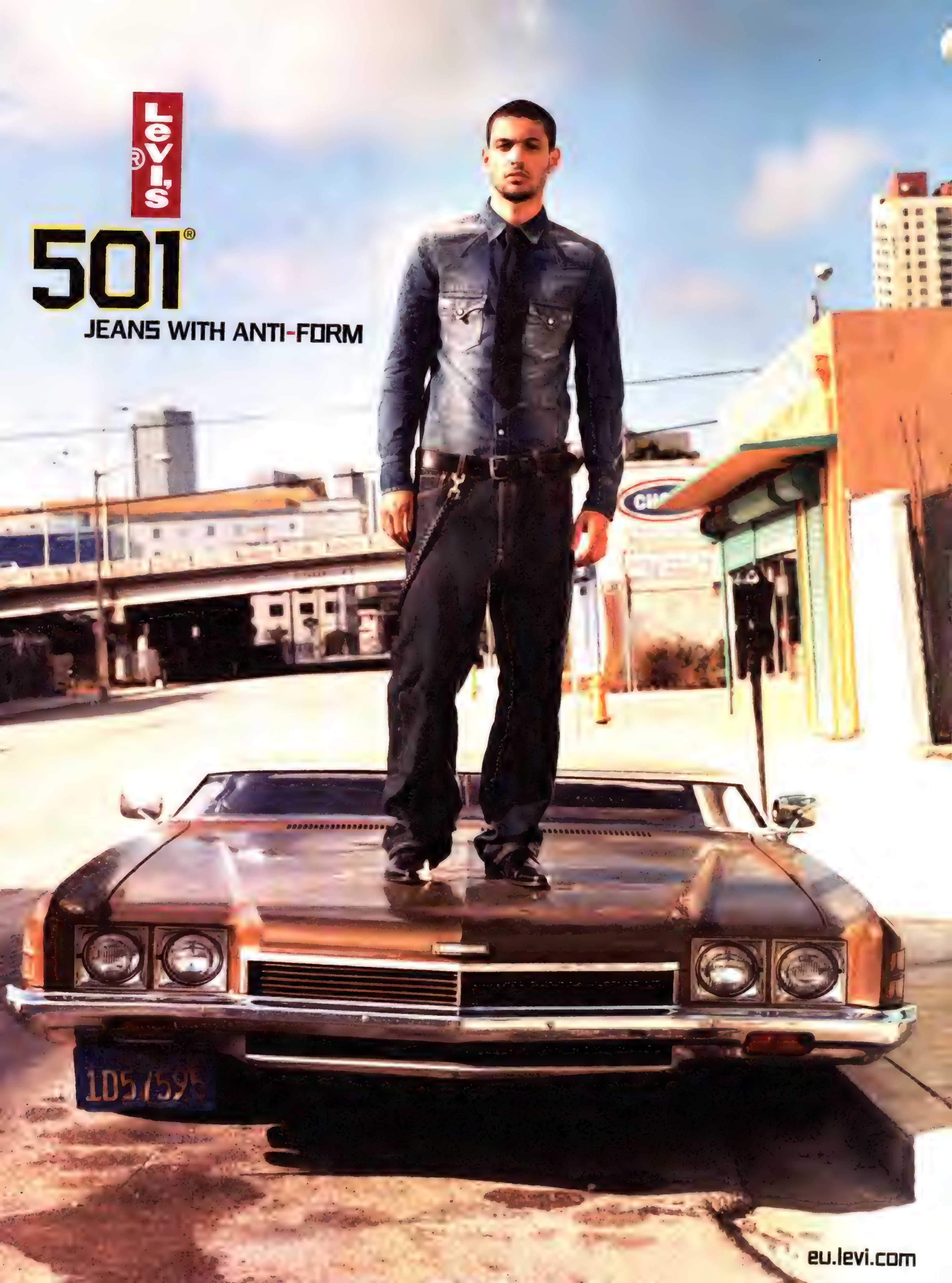
CONTROLLERS MET EEN LUCHTJE

Wat kun je nu nog verbeteren aan een joypad? Met name als het om controllers van andere fabrikanten gaat dan Sony, Nintendo of Microsoft? De vorm en de plaatsing van de knoppen zijn bij iedere speler ingebakken en men mag er dan ook wel vanuit gaan dat een fabrikant eigenlijk dezelfde joypad maakt.
Toch heeft men iets veranderd; in de Xbox controller Air Flo EX en de PlayStation 2 controller Air Flo XL steekt namelijk een ventilator. Jawel, je leest het goed; deze ventilator zorgt ervoor dat kleffe handjes tijdens het spelen gekoeld worden.
Het speelde, hoewel het in het begin wat vreemd aanvoelt, eigenlijk best prettig. Overigens moet je die ventilator niet het hele spel door aanzetten want dan hou je er steenkoude handen aan over. Nee, de ventilator eens in de zoveel tijd activeren om die zweethandjes te koelen, is een prima oplossing.
Verder zijn de controllers redelijk tot goed vormgegeven en liggen ze, ondanks de gaten die lucht doorlaten, prettig in de hand. Verwacht geen revolutionaire of experimentele vormgeving maar gewoon de standaard controller met wat extra lucht.



XBOX • PLAYSTATION 2 • PRIJS: EURO 24,95 (PS2) EURO 29,95 (XBOX) • DISTRIBUTEUR: I2 STUDIOS EUROPE B.V. • TEL: +31 6 50265404 (NL) +32 4 75799048 (BE) • WWW.I2-STUDIOS.COM ★★★


THE WORLD'S DARKEST HOUR
SHALL BE YOUR FINEST.
"ONE OF THE MOST EXCITING CONSOLE SHOOTERS IN YEARS."
–GameSpy
"THE MOST FRANTIC AND REALISTIC COMBAT SEQUENCES EVER PUT INTO A GAME."
–Game Informer Online
CALL OF DUTY
FINEST HOUR
AVAILABLE AUTUMN 2004
WWW.CALLOFDUTY.COM
Intense battlefield moments put you in the heat of the action.
Together with your squad, take on a variety of combat missions.
Epic single-player missions or go online for Axis vs Allies team-based multiplayer action.
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation.2
ACTIVISION
activision.com
POWERED BY gamespy
SPARK
© 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty and Call of Duty: Finest Hour are trademarks of Activision, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection, Network Adaptor (for PlayStation®2) and Memory Card (8MB) (for PlayStation®2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


Levi's
501
JEANS WITH ANTI-FORM
eu.levi.com



JORDI PETERS

SPYRO: A HERO'S TAIL



Kleurrijke, verzorgde platformer die lekker wegspeelt.

PS2 / NGC / XBOX **75** SCORE

MCFARLANE'S EVIL PROPHECY



Uitermate trieste 'schiet maar raak voor een knaak' game. Bah!

PLAYSTATION 2 **30** SCORE

SHARK TALE



Vermakelijk zwemavontuur; één aaneenschakeling van minigames.

PS2 / NGC / XBOX / PC **70** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- Hebben we deze maand dé shooter van de Xbox onder de loep genomen, volgende maand pakken we PS2's Killzone bij de kladden.
- Voor dit nummer viel Grand Theft Auto San Andreas te laat in de bus maar volgende maand een alles onthullende review.
- Jurjen vloog naar Seattle en stoeide met de Nintendo DS. In een uitgebreid verslag vertelt hij alle ins en outs aangaande dit wonderschone apparaatje.
- Skate was er als de kippen bij toen de nieuwe Prince of Persia op de deurmat viel; hij nam er, zoals gebruikelijk, alle tijd voor.
- Het is bijna Sinterklaas (en Kerst) en dat betekent... verlanglijstjes! Om de oude bebaarde weldoeners wat minder diep in de buidel te laten tasten, hebben we de allerbeste budgetgames voor jullie op een rijtje gezet.
- Boris is dol op auto's, helemaal als hij ze digitaal kan versleutelen. Need for Speed was (weer) voor hem deze maand.
- Onze footie expert Skate deed mee aan een internationaal Pro Evo 4 - journalistentournooi. Of hij volgend jaar weer mee mag doen, lees je in een schokkend verslag.
- PU Nummer 12 wordt weer een collectorsitem, met om te beginnen als extra The Daily Gamer. Die deze keer in het teken staat van Japan en de Tokyo Game Show in het bijzonder.
- Een deel van de oplage zal vergezeld gaan van PU DVD Nr. 4 waarin je alle ins en outs te zien krijgt van de TGS, de best bezochte gamesbeurs ter wereld.
- En dan wordt het nummer volgende maand ook nog eens extra dik en vermoedelijk kun je naast The Daily Gamer op nog meer leuke shit rekenen, zoals posters, maps etc. van GTA en Prince of Persia. Pfffffffff.

POWER UNLIMITED 12 LIGT 22 NOVEMBER(!) IN DE WINKELS

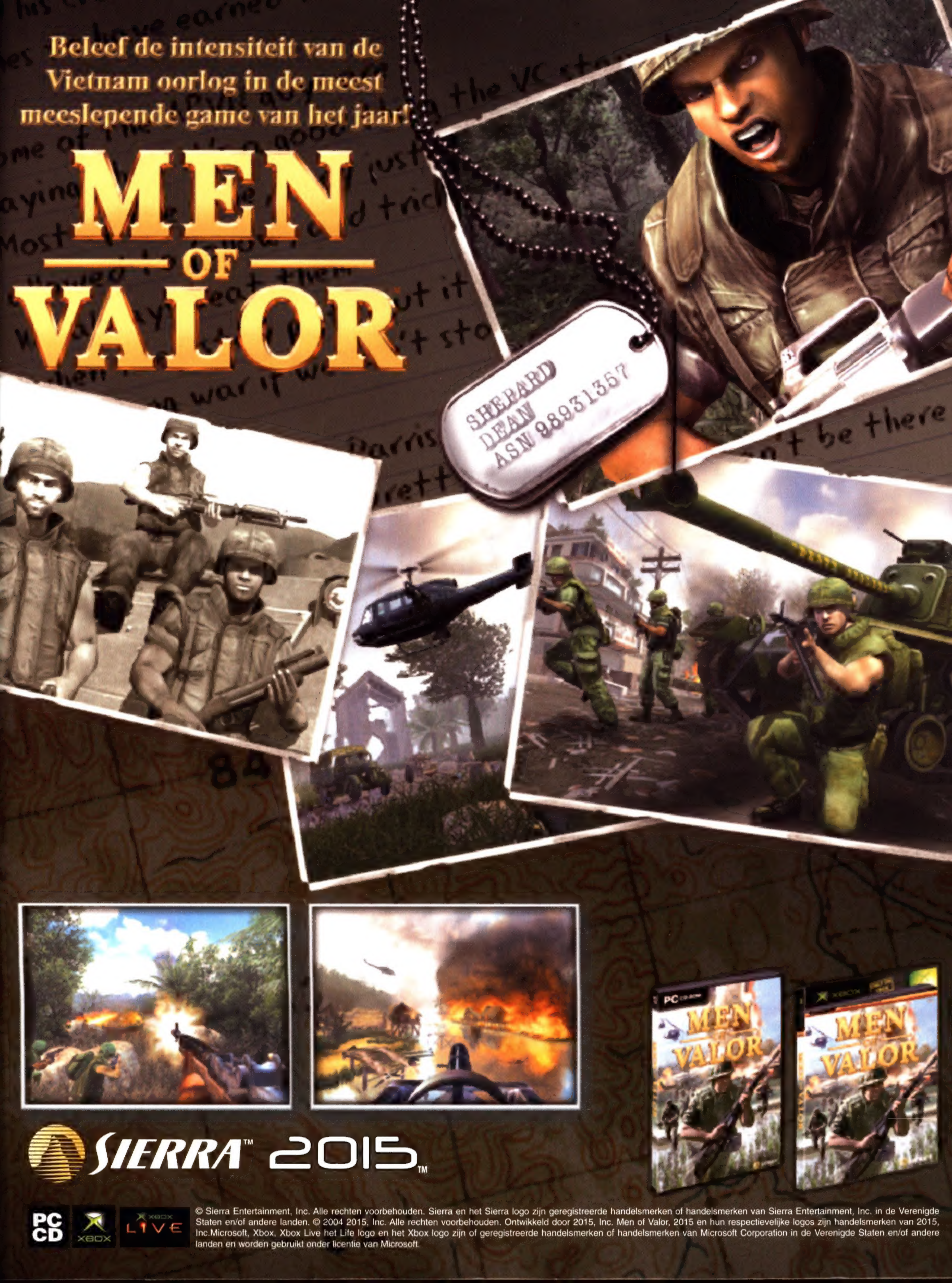
COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders, Muriëlle Woudenberg
Redactie-assistente 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Martijn van der Neut, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Sylvia Castelijn, Jelka Bongaerts
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Nieuwe abonnementen www.abonnee.nu/powerunlimited, vul de bon in in dit blad of bel 0800-2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur.
Adreswijzingingen uiterlijk 3 weken voor de verhuizing www.abonnee.nu/klantenservice of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 52, 5600 AB Eindhoven
Klantenservice Voor vragen over abonnementen, nabestellen reeds verschenen nummers (tot 6 maanden na verschijningsdatum en andere vragen: www.abonnee.nu/klantenservice. Of bel 0900-7693786 (10 ct/minuut) of schrijf naar Sanoma Uitgevers, Postbus 41015, 2130 ML Hoofddorp. U kunt ook bellen met Media Expresse, het telefoonnummer vindt u op de adressticker.
Abonnementsvoorwaarden Een jaarabonnement (12 nummers) kost € 34,80 als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 36,36. Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd voor maximaal een jaar. Het opzeggen van uw abonnement dient 6 weken voor afloop van het abonnement te gebeuren bij Media Expresse of Sanoma Uitgevers, Postbus 44, 5600 AA Eindhoven. (Met ingang van PU 1 2005 wordt de prijs van een jaarabonnement €37,20.)
Leveringsvoorwaarden Levering van tijdschriften geschiedt volgens de Leveringsvoorwaarden Abonnementen. U vindt die op www.abonnee.nu. Levering en verkoop van Premies en Handelsartikelen: www.media-shop.nl. U kunt beide voorwaarden ook schriftelijk opvragen bij Sanoma Uitgevers, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp, onder vermelding van welke voorwaarden u wilt ontvangen.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
E-mail: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 34,80 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2004 TIJDSCHRIFTEN



Beleef de intensiteit van de Vietnam oorlog in de meest meeslepende game van het jaar!
MEN OF VALOR
SHEPARD DEAN ASN 98931357
SIERRA™ 2015™
PC CD
XBOX
XBOX LIVE
© Sierra Entertainment, Inc. Alle rechten voorbehouden. Sierra en het Sierra logo zijn geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Sierra Entertainment, Inc. in de Verenigde Staten en/of andere landen. © 2004 2015, Inc. Alle rechten voorbehouden. Ontwikkeld door 2015, Inc. Men of Valor, 2015 en hun respectievelijke logos zijn handelsmerken van 2015, Inc.Microsoft, Xbox, Xbox Live het Life logo en het Xbox logo zijn of geregistreerde handelsmerken of handelsmerken van Microsoft Corporation in de Verenigde Staten en/of andere landen en worden gebruikt onder licentie van Microsoft.